CAAD 53

REVISTA PARA AVENTUREROS

MARZO 2021

SOLUCIÓN GOLD RUSH!



INFORME
TESTEO RESCATE 2019, RICARDO OYÓN

ESPECIAL 124 PÁG
DE AVENTURAS DE AYER Y HOY

MAUPITI ISLAND y otras

AVENTURAS EN FRANCÉS

INFORME
DEL ORIGEN DEL TÉRMINO
Conversacional

MAPAS Y SOLUCIÓN COMPLETA
TORREOSCURA

COMENTARIO
SPACE QUEST

GUÍA COMPLETA
SNAIL TREK

OPINIÓN
@XCARRASCOSA

ADVENTURON Por Chris Ainsley

CAAD[53]

REVISTA PARA AVENTUREROS

SUMARIO


SUMARIO INTERACTIVO









EDITORIAL



Estimado lector y aventurero:

Celebro que nuevamente nos podamos encontrar en estas páginas, digitales o impresas. Este primer ejemplar del año 2021 resulta ser el que cuenta con mayor número de páginas de toda la extensa historia del CAAD. Espero que las disfrutes todas ellas, pero como dijo Baltasar Gracián, lo bueno, si breve, dos veces bueno... y aunque es poco habitual completar el aforismo, añadiré que aun lo malo, si poco, no tan malo. Resulta evidente que en este número del CAAD no se peca de breve, y espero sinceramente que tampoco de malo.

Tratando, ahora sí, de respetar la idea del señor Gracián, tendremos en este CAAD una editorial breve, con un rápido repaso a sus contenidos, como la reinauguración (ahora sí) de la sección de Opinión, una nueva solución de ***Jade***, en este caso de la doblemente comentada en el anterior CAAD **Torreoscura**, y a la que Bieno Marti, su autor, ha añadido algunas notas, la extensa solución gracias a ***Dardo*** de un clásico de Sierra, **Gold Rush!**, y un también extenso informe de Ricardo Oyón sobre las pruebas de su aventura **Rescate 2019**.

Uno de los sistemas de creación aventurera más recientes es ***Adventuron***, para el que Chris Ainsley, su autor, ha tenido la gentileza de redactar un detallado informe. La comunidad de juegos realizados con ***Adventuron*** está empezando a ser realmente extensa en inglés, gracias en parte a las ***Jams*** organizadas por el mismo Chris, que también se mencionan en el artículo. Eso sí, ha quedado fuera la más reciente, la ***Christmas Jam*** que tuvo lugar del 17 de noviembre al 23 de diciembre pasados, aunque se indica el resultado en la sección de Noticias. En esa misma sección se puede ver también la convocatoria de la última ***Jam***, que cuenta con versión en español gracias al CAAD, y está especialmente dirigida a los niños. ¿Te animas a participar? Puedes presentar tu creación hasta el 1 de abril.

Es necesario destacar también el artículo de portada, el informe de Hugo Labrande sobre aventuras en francés, que continua la serie de artículos que se están publicando en el CAAD sobre el origen de los juegos de aventura en distintos idiomas.

Y no quiero aburrirte con una sucesión de más artículos, informes y comentarios que puedes encontrar en este extenso CAAD. Para ello, te animo a que consultes el índice y decidas si quieres leer el CAAD por orden o por preferencias.

Me despido ya en espera de que nos encontremos de nuevo en el CAAD 54, que muy probablemente no va a tener tantas páginas como este, pero para el que se va a intentar reducir la periodicidad, de la actual cuatrimestral, a estacional (o trimestral, vamos). ¿Se conseguirá? Lo sabremos dentro de tres meses... o cuatro. ¡Hasta entonces!

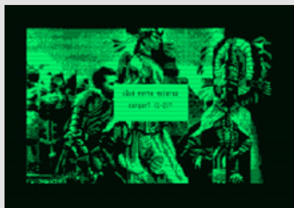
Juanjo Muñoz

NOTICIAS

TEXTOS EN CUALQUIER IDIOMA PARA DAAD

En el grupo de trabajo de Telegram llamado "8bit text adventures" se ha propuesto por varios participantes emplear el DAAD para desarrollar aventuras en portugués, francés, y hasta en árabe. *Uto* ha desarrollado una herramienta –basada en el editor que hizo JSJ para su parser SINTAC– para modificar los juegos de caracteres empleados en el DAAD, con lo que los caracteres especiales de las dos primeras lenguas mencionadas pueden ser incorporados a las descripciones del juego sin demasiada dificultad. Para el árabe, *NatyPC* ha sugerido emplear uno de los juegos de caracteres de los MSX distribuidos en países árabes.

COZUMEL PARA PCW PRESERVADO





No muchas compañías lanzaron juegos para Amstrad PCW, y Aventuras AD fue una de ellas. Tenemos una excelente y completísima ficha sobre **Cozumel** en PCW wiki, con su arranque apropiadamente modificado por *Habi Soft*, pues parecía existir un problema en el mismo, común tanto a los discos samudianos rescatados como a las versiones comerciales, al menos en las dos localizadas. En palabras del mismo *Habi Soft*, que se ha encargado de corregir el lanzador: *curioso el caso Cozumel, tenía desplazadas dos direcciones. Tiene pinta de haber tenido mal una constante. Lo raro es que ocurre el mismo error tanto en los discos preservados de Samudio como en las dos copias originales que pudimos analizar. ¿Quizás venga su escasez de esto?* En este número del CAAD hay disponible un técnico informe sobre el problema y su solución.

http://www.habisoft.com/pcwwiki/doku.php?Id=es:-juegos:cozumel

TARJETAS SD AUTOARRANCABLES PARA SPECTRUM

Uto ha descubierto un modo mediante el cual es posible crear un juego autoarrancable para Spectrum que funcione en cualquier lector de tarjetas de memoria como DIVMMC o DIVIDE. Esto incluye clones como el ZX-UNO también. *Uto* ha manifestado: *tengo aún que darle una vuelta a cómo hacer que DAAD Ready! genere esto de manera automática, pero distribuir juegos hechos con DAAD directamente en SD para Spectrum será muy posible en breve*.



AVENTURAS DE QUANTUM SHEEP

Quantum Sheep es el nombre con el que aparecen las creaciones de un desarrollador que lleva tiempo lanzando juegos, pues empezó haciendo juegos WAP y posteriormente para iOS, Android, Mac y PC. Sin embargo, lo que nos interesa de George (o ***Sheepy***, como él prefiere ser llamado) son un par de aventuras que ha desarrollado. La más antigua, **Main Course**, es una creación de 2008 empleando ADRIFT 4.0 en la que somos un alienígena que se despierta en una nave humana. Posteriormente se realizó un ***Director´s cut*** que se puede jugar en https://quantumsheep.Itch.Io/main-course y finalmente una versión de 2020 para Spectrum. El título más reciente, **The Seance**, es una aventura de texto en inglés para Spectrum en la que interpretamos a un viudo que trata de contactar con su difunta esposa a través de la médium Madame Sousa. Aquí podemos encontrarlo: https://quantumsheep.Itch.Io/the-seance. La descarga de ambas aventuras solo texto de Spectrum cuesta al menos una libra esterlina, pero puedes donar lo que consideres apropiado.

BLOG AVENTURERO

Navegando contra corriente en estos tiempos de inmediatez, tuiteos, wasapeos y demás "eos", Ricardo Oyón ha decidido contar cosas aventureras en un blog particular, porque para todo lo que tiene que contar, la periodicidad del CAAD se le queda corta. Podéis consultar los interesantes contenidos de la ***Bitácora del capitán de la Ganímedes*** aquí mismo: https://blog.roboscape.co.uk/

OTRO BLOG AVENTURERO

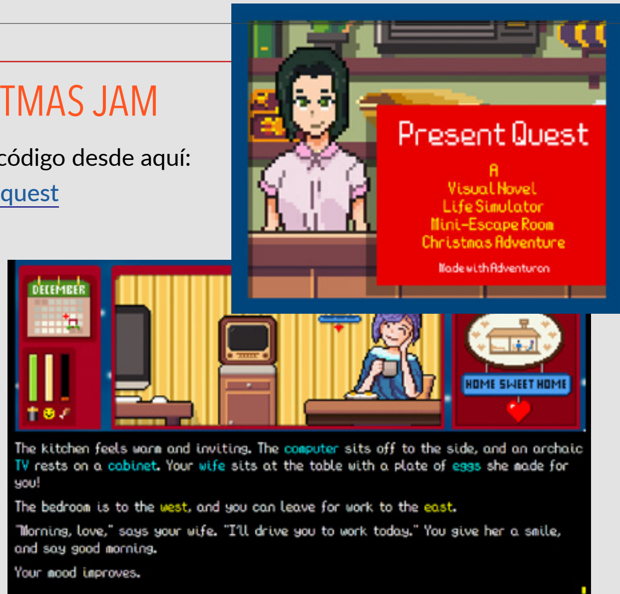
Y si hablamos de blogs aventureros, qué menos que mencionar el de Dwalin, muy apropiadamente llamado ***Desventuras conversacionales***. Sus reflexiones merecen una visita, pardiez, que además mantiene una colección de todos los CAAD en PDF perfectísimamente ordenada. https://www.rudolphinerur.com/blog/

Y OTRO BLOG AVENTURERO MÁS

No podemos dejar pasar uno de los blogs más veteranos y con los contenidos más atrayentes y detallados, ***La Línea Dura*** de Pedro Fernández. En el CAAD 50 se reprodujo una de sus más interesantes entradas, donde hablaba del proceso de recuperación del DAAD, gracias a la iniciativa del mismo Pedro. ¡Salve, aventurero! https://lineadura.wordpress.com/

ADVENTURON CHRISTMAS JAM

Podéis jugarla y descargar su código desde aquí: https://elumir.ltch.lo/present-quest



La última *Jam* del año 2020 tuvo lugar del 17 de noviembre al 23 de diciembre, y la ganadora fue una interesante aventura llamada **Present Quest**, cuyo autor, ***Elumir***, ha combinado los géneros conversacional, novela visual y ***escape room*** con un sorprendente giro final.

PUNYINFORM VERSIÓN 2.1 DISPONIBLE

En el anterior CAAD mencionamos la disponibilidad de la versión 1.6 De ***Punyinform***, el intérprete de máquina-Z para ordenadores de 8 bits. El 5 de marzo salió la versión 2.1, que cuenta con nuevas capacidades y corrige varios errores. **Más info en su página oficial:** https://github.com/johanberntsson/punyinform

NUEVA *JAM* DE *ADVENTURON*

Y siguiendo con ***Adventuron***, tenemos en marcha su siguiente jam, con la particularidad de que esta vez hay dos ediciones, la usual en inglés y una específica en español. El objetivo es crear una aventura de texto apropiada para niños sin experiencia previa con este tipo de juegos, y para facilitarlo aún más, con estructura de verbo + sustantivo. El plazo de admisión de juegos se abrió el 25 de febrero, y se cerrará el 1 de abril. Hay premios variados, incluyendo ediciones impresas ***premium*** y estándar del CAAD. **Aquí están las bases e información relacionada:** https://itch.lo/jam/talpes

ADVENTURON PICO

Chris también ha tenido tiempo para desarrollar una versión específica de ***Adventuron*** para Raspberry Pi Pico. Según nos ha confirmado, este ***Adventuron*** tiene unas características similares a las de ***The Quill***, y corre realmente rápido, pues en palabras de chris, ***debe ser rápido, ya que 133Mhz es mucho más de lo necesario para una aventura de texto***.

NEVERMORE, AVENTURA GRÁFICA PARA SPECTRUM

Edición física en Matranet http://www.matranet.net/boutique/zx/nevermore/nevermore.php

 A Eduardo José Villalobos, autor de la añeja **Olimpo en guerra**, le ha picado el gusanillo aventurero y ha creado una aventura gráfica para Spectrum… o videoaventura, que se decía antes. Eduardo nos ha contado que *es un juego que he hecho con AGD, no es conversacional, sería una aventura gráfica con todas las limitaciones que tiene el Spectrum, que son muchas en ese campo, así que es una cosa bastante sencilla pero creo que resultona porque el pobre Speccy no da mucho de sí. Hay objetos que se cogen y se dejan, hay diálogos y una historia (pero no puedes alterar los diálogos, son automáticos) y no hay enemigos, o sea que habilidad no tienes que tener*. Desde luego, resultona es y mucho. Podéis descargaros una versión digital donando lo que os parezca apropiado desde la web del juego: https://ejvg.Itch.Io/nevermore



EL EXPERIMENTO, NUEVA AVENTURA DE EJVG

 Pero **Nevermore** no es lo último de Eduardo, ya que ha hecho otra aventura llamada El Experimento, de la que él mismo nos cuenta más detalles: *el nombre de El Experimento tiene que ver con el argumento pero también porque es una especie de experimento, ver cómo me quedaría una conversacional después de tanto tiempo e incluir cosas que creo que son poco habituales en las conversacionales de entonces y que ahora tienen más sentido, cómo un mapa, que no haya muertes súbitas y alguna otra cosa. Esta hecha con el PAWS, es cortita, pero los 128 k son necesarios por los gráficos,que son mas bien simples y pequeños pero hay en todas las localidades. Y en cuanto al argumento no se puede contar demasiado porque empieza sin más información (época actual eso sí), con nuestro personaje capturado por un extraño hombre con una máscara de hierro. Bueno, y que sería del género terror o terror psicológico o película de sábado al mediodía, no sé…*





NUEVO PROYECTO DE BIENO

 Tras la creación de **Torreoscura**, Bieno Marti tenía en mente un nuevo proyecto, pero ha decidido posponerlo y convertir su aventura de 2013 **El Prisionero** a una nueva versión de 8 bits: ORIC. **Podéis conseguirla desde este enlace:** https://www.oric.org/software/el_prisionero-2523.html
El mismo título verá posteriormente la luz en una revisión con gráficos para todos los sistemas posibles gracias a la colaboración de *Miguelsky* y *Rocker-suke*. Bieno ha comentado al respecto: ***Le tengo mucho cariño a la serie y al juego, y haré esto tranquilamente. En la escena de C64 toco demasiados palos y ahora no doy abasto para enfrascarme en algo nuevo***. Añadido a lo anterior, Bieno ya tiene traducida al inglés su última creación, **Torreoscura**, pero el proceso de traducción para todas las versiones no estará concluido hasta principios de este 2021.

THE CURSE OF RABENSTEIN TRADUCIDO

 J.A. Rubio (***LordMeow***), se ha encargado de realizar la traducción de la aventura de Stefan Vogt **The Curse of Rabenstein**, que se encuentra ahora en proceso de pruebas para comprobar su buen funcionamiento. Si todo sale bien, la próxima a ser traducida será **Hibernated**. Por cierto, se necesitan probadores que rejueguen estas traducciones.



EL BOSQUE ENCANTADO, AVENTURA MULTIJUGADOR

Edlobez está trabajando en un proyecto muy especial, una aventura de texto para jugar ***on-line***, pero lo más interesante es que será multijugador. Aunque el autor piensa que el nombre escogido no es muy original, sí lo es en muchos otros aspectos. *Edlobez* nos cuenta más detalles: *Mi plan es que el motor que he montado me sirva para crear aventuras multijugador, tipo MUD. Como multijugador ya funciona, pero antes quiero probar lo que es el motor on-line e igualmente ver cómo responde el servidor donde lo alojaré. La aventura la tengo lista, me faltan añadir algunas imágenes y luego la pasaré a testear. Aún estoy perfilando el acceso de los jugadores, manejo de la sesión... etc.* El motor está escrito en Java del lado servidor, usando ***Spring*** como entorno. El jugador necesita simplemente introducir un identificador para iniciar el juego o bien recuperar una partida anterior. *Edlobez* confirma que ha tratado de hacer una aventura corta pero que cubra todos los "tópicos" de una aventura conversacional, es decir, coger y dejar objetos, manejar los objetos en conjunto, ropas, algún PSI con quien conversar, etc, y con algunos puzles fáciles, pero otros no tanto. ***Eso sí, nada de hipervínculos ni parecido, una aventura para escribir y leer textos, de las que a mí me gustan***, nos confiesa. La aventura se puede probar desde este enlace: https://www.edlobe.com/elbosqueencantado/



LIBRO HOMENAJE A JUAN GIMÉNEZ



Atila Merino nos comunica que le quedan algunos ejemplares de ***A Tribute to Juan Giménez***. Se trata de un libro homenaje al artista argentino que recopila 70 ilustraciones realizadas en exclusiva por compañeros, amigos y fans de Juan Giménez, basadas tanto en sus portadas de videojuegos de los años 80 como en sus cómics, con una tirada limitada a 500 ejemplares. El precio es el mismo que en el ***crowdfunding***: 19 euros más envío. Si quieres hacerte con uno, puedes pedirlo a: unpasadomejor@hotmail.com

AVENTURAS EN FRANCÉS



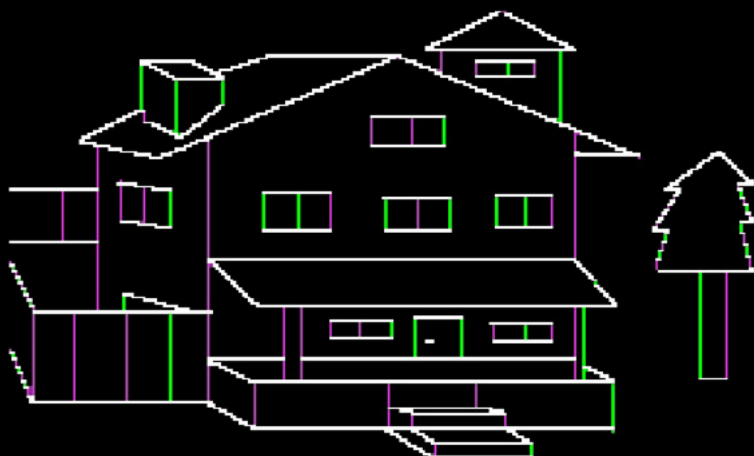






¡Hola, CAADianos! Mi nombre es Hugo Labrande, y he sido parte del mundillo de la aventura francesa durante unos 15 años, como administrador, colaborador usual de blogs para nuestros artículos semanales en fiction-interactive.fr, y ex organizador de nuestro concurso anual. Hace mucho que me interesa la historia de la aventura francesa; en los últimos 12 meses investigué esta historia más a fondo y descubrí nuevos hallazgos, que pronto serán presentados en un artículo académico. Así es, algunas de las cosas que leerás en este artículo son investigaciones originales que no encontrarás en ningún otro lugar, así que ¡ponte el cinturón!

POR HUGO LABRANDE



PRIMEROS DÍAS (1979–1983)

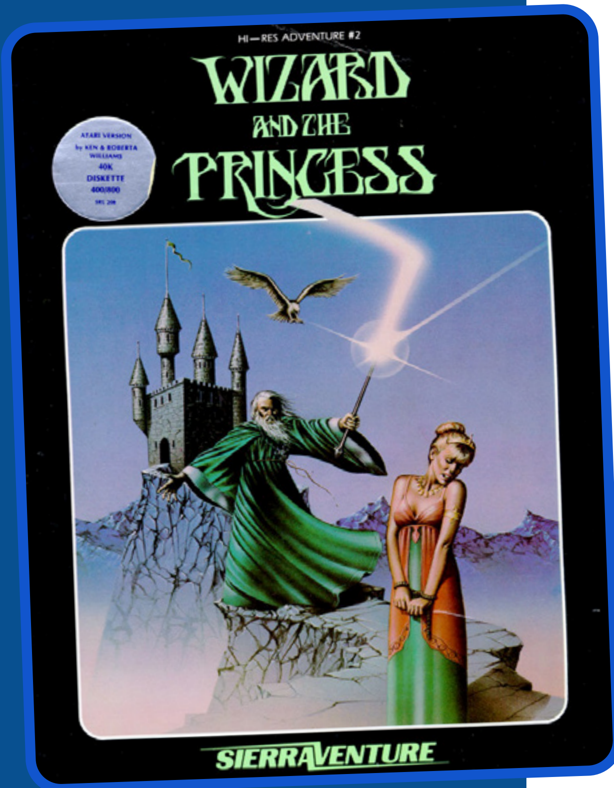
En la historia de la aventura en inglés, los ordenadores *mainframe* son muy importantes: ahí es donde comenzaron **Adventure** y **Zork**. Hay muy pocos rastros de esto en la historia francófona: algunas personas en universidades han mencionado jugar **Adventure**, muy probablemente en inglés, o **Haunt**, otra de las primeras aventuras; a pesar de mucha investigación y entrevistas, personas como Alexis Blanchet (autor de una historia de los videojuegos franceses publicada recientemente) no pudieron encontrar ningún ejemplo de una aventura de texto en francés en *mainframes*.

IMPORTANDO EL GÉNERO

Las primeras aventuras de texto en francés son, de hecho, traducciones de orígenes dispares. Lo más temprano que podemos rastrear es **La grande aventure**, que es una creación muy particular: una traducción de **Adventure** en CP/M que fue redescubierta recientemente, ¡y que permitía cambiar entre francés e inglés durante el juego! Fue creada por Claude Kagan, un programador franco-estadounidense que fue bastante influyente y al que se le atribuyeron algunas innovaciones; en un viaje a Francia, en una de las primeras tiendas de RadioShack en Compiègne,



conoció a dos adolescentes, François Brault y Thierry Gauthier, y les ofreció pasar el verano con su grupo de pioneros de la informática, donde ayudaron a traducir el juego. Se vendió en EE. UU. y Canadá (incluso hay anuncios de ello), pero no en Francia.

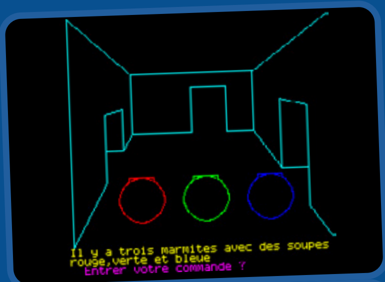


Otras traducciones notables son las de On-Line Systems (que se convertiría en Sierra años después), que tradujo algunos de sus pioneros juegos de aventuras sorprendentemente pronto. Mystery House, que se publicó en inglés en mayo de 1980, fue traducida por una tienda de software de Malibú, Malibu Computing.

La versión francesa, mencionada en el segundo anuncio de Sierra en julio de 1980, se vendió en Francia a partir de noviembre de 1980 y siguió siendo anunciada durante años en revistas francesas. Otro juego, que nunca se publicitó y afortunadamente se recuperó de una colección de venta de garaje, fue **Aventures Insolites**, la traducción de **Softporn**, que fue traducida por alguien en Francia, algo que luego hizo la propia Sierra. No sabemos si hay otros (tal vez **Wizard and the Princess**, que aparece en un catálogo en Québec).

Si no tuvieron acceso a **Adventure** o Sierra, ¿qué jugaban los franceses a principios de los 80? Infocom entra en juego aquí, comenzando con **The Witness**; el juego es elogiado por su ***parser***, pero el hecho de que tenga mucho texto es un problema para las personas







que no hablan bien inglés. Este será un tema recurrente a lo largo de la década de 1980: bastantes editores intentan vender juegos de Infocom en Francia, pero nunca se venden muy bien. La cosa se pone tan mal que en 1987, **Bureucracy** no se puede encontrar en Francia, ¡y un probador de una revista tuvo que conducir hasta Bélgica para comprarla! Lo que los franceses parecen haber estado jugando en ese entonces eran principalmente juegos de Scott Adams, que sirven como patrón para el género; la gente solía decir "este juego es una aventura de texto como los juegos de Scott Adams". Entiendo el porqué: había una docena de ellos, en la mayoría de las plataformas de principios de los 80, y había muy pocas palabras, por lo que no era necesario saber mucho inglés para jugarlos. Además, no estaban protegidos, lo que significa que era fácil difundirlos; una revista destacada en ese entonces dice "seamos sinceros, todos hemos jugado los juegos de Scott Adams, porque no están protegidos". Sin embargo, estos juegos nunca fueron traducidos.

¿Los franceses, y más ampliamente los francófonos, trataron de hacer sus propios juegos en aquel entonces? Hay algunos casos destacables. El primero, y el más oscuro, es Marcel Lejeune; durante su servicio militar obligatorio en Alemania Occidental, adquirió un TRS-80 y leyó muchas revistas estadounidenses en las tiendas de la sección estadounidense de Alemania Occidental. Programó un juego, **Colditz** (tal vez, dice, después de leer sobre Scott Adams u otros artículos sobre cómo crear una aventura de texto), y lo distribuyó entre algunos amigos; esta es la primera aventura de texto original en francés. Más tarde, en 1985, cuando era editor jefe de una destacada revista sobre el Amstrad CPC, hizo que alguien adaptara el código al BASIC del CPC y lo publicó en 6 partes como un listado para teclear; si no lo hubiera hecho, ¡no sabríamos de la existencia de este juego!

Una nota final sobre esta época fue la interesante influencia de un artículo clásico de 1980 de Ken Reed sobre cómo programar una aventura de texto; este artículo, publicado en ***Practical Computing***, detalla cómo hacer



una especie de motor para aventuras de texto que contenga verbos, objetos y acciones que produzcan un resultado, con ***arrays*** y bases de datos. Este artículo, por supuesto, fue la inspiración directa para ***The Quill***, que condujo a Gilsoft y a nuestro amado DAAD; pero también se extendió en Francia, primero en una traducción de un libro de ZX81, y luego en un listado en ***Micro Systèmes*** en 1982. El sistema se utilizó luego para crear una serie de las primeras aventuras de texto francesas: en Oric, por ejemplo, existen **Morts Subites**, **Le Secret de Kikekankoi**, **Le Manoir du Docteur Génius**, **Terminus** y **Les aventures de Lilla et Jacky**; puede haber más en otras plataformas.



EL TOQUE FRANCÉS EN LOS 80

Parece que 1983 es un punto de inflexión para las aventuras de texto en francés, y tal vez para la industria francesa de los videojuegos en general. El Oric-1 sale en mayo de ese año y se vende muy bien; parece impulsar la creación de una serie de aventuras de texto, como el ya mencionado **Morts Subites** (un título de lanzamiento escrito por un grupo de adolescentes, incluido el hijo de uno de los importadores del Oric), y el más importante, **Le Manoir du Docteur Génius**, una aventura de texto con gráficos vectoriales creada por Laurent Benes y Karine Le Pors. Es uno de los primeros juegos publicados por Loriciels, que se convirtió en una de las más importantes casas francesas de videojuegos de los 80, publicando

Curiosamente, todos los juegos de Loriciels mencionados anteriormente son en realidad aventuras gráficas: al principio, hay gráficos vectoriales como en Mystery House.



150 títulos en 10 años. Este juego no fue realmente un éxito ni de crítica ni comercialmente, pero el siguiente juego de Benes y Le Pors, **Le Mystère de Kikekankoi**, lanzado alrededor de la Navidad de 1983, lo fue sin ninguna duda, a pesar de lo que ojos modernos verían como puntos negativos (límite de tiempo y muchas muertes repentinas). Benes seguiría perfeccionando su motor, por ejemplo agregando soporte para imágenes en lugar de gráficos generados vectorialmente, creando **Le retour du Docteur Génius** y luego **Orphée** (muy bonito, pero muy difícil), para Loriciels, que siguió publicando juegos notables en el género, como **Le diamant de l'île maudite** en 1984 (con imágenes completas y un ***parser*** mejorado), **Tony Truand** (un juego complejo y extenso) o **Le Pacte** (de Eric Chahi, quien más tarde creó **Another World**).

Curiosamente, todos los juegos de Loriciels mencionados anteriormente son en realidad aventuras gráficas: al principio, hay gráficos vectoriales como en **Mystery House**, luego imágenes, que se vuelven cada vez más refinadas a medida que la tecnología mejora. Sorprendentemente, Benes no recuerda haberse inspirado en **Mystery House**, pero sí haber jugado una aventura solo texto en aquel entonces, leer un artículo sobre cómo hacer una aventura de texto en BASIC (posiblemente el de *Micro Systèmes* mencionado anterior-



Le Pacte (de Eric Chahi, quien más tarde creó Another World).

LORICIEL

Algunas aventuras de Loriciel

- Le Manoir du Docteur Génius (1983)
- Le Mystère de Kikekankoi (1983)
- Le retour du Docteur Génius (1984)
- Le diamant de l'île maudite (1984)
- Orphée (1985)
- Tony Truand (1985)
- Le Pacte (1986)







Los juegos de aventuras de vanguardia que se vendieron en ese momento eran principalmente para Apple II.

mente) y experimentar con la generación de gráficos (una de sus pasiones) en LOGO.

No estoy seguro de si eso sentó un precedente en Loriciels o en el resto de Francia; lo cierto es que en Francia no existía en ese momento ningún equivalente a Infocom, que hacía juegos de aventuras solo texto con largas y densas descripciones. Los juegos de aventuras de vanguardia que se vendieron en ese momento eran principalmente para Apple II y tenían gráficos de alta resolución: los de On-Line Systems, incluido **Time Zone** (que fracasó), pero también **Escape from Rungistan**, **The Mask of the Sun**, **The Desecration** y la traducción de **Empire I: World builders**, **Les bâtisseurs d'empire**. Incluso Scott Adams se estaba alejando del uso solo de texto y rehaciendo sus juegos con gráficos bajo la marca Scott Adams Great Adventures.

Esto nos lleva a un segundo interesante desarrollador de aventuras gráficas de la década de 1980 en Francia: Froggy Software. Su fundador, Jean-Louis Le Breton, compró un Apple II en el verano de 1983, junto con **Mystery House**, y aprendió a programar para poder hacer el mismo tipo de juegos. El primero, **Le Vampire Fou**, salió para la Navidad de 1983. Luego creó Froggy Software en 1984, que publicaría juegos durante los siguientes cinco años, exclusivamente para Apple II, usando un motor propio y casi siempre con un formato similar a otros jue







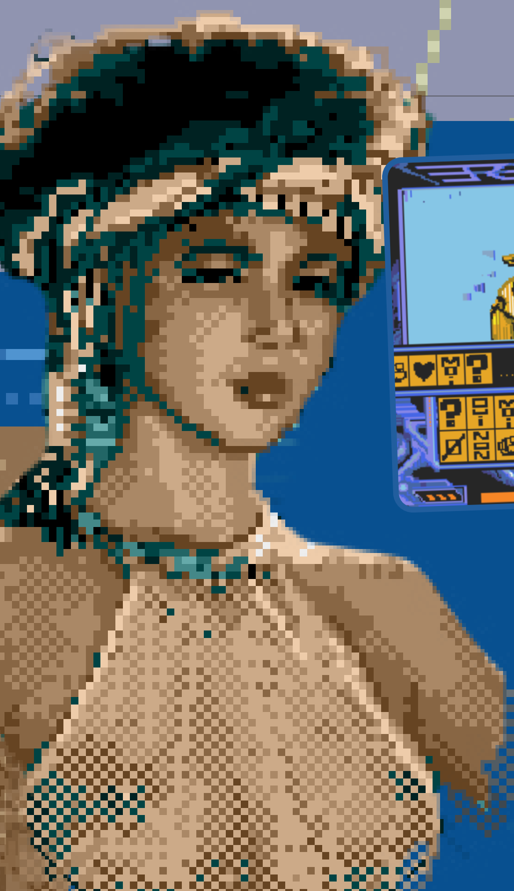
SRAM de ERE Informatique y L´aigle d`Or, dos buenos ejemplos de aventuras para Amstrad CPC.

gos de aventura de Apple II: una imagen en la parte superior y un par de líneas en la parte inferior para la entrada de comandos y las respuestas. Froggy hacía juegos decididamente franceses, con un don para el humor descarado y paródico, y con un precio bastante aceptable; sus juegos tuvieron cierto éxito en aquel entonces. También se aventuraron en un territorio más "maduro" (aunque estos juegos parezcan ofensivos desde la perspectiva actual) con juegos como **Le crime du parking** (1985), su título más exitoso (10000 copias vendidas) que comienza con el cuerpo de una mujer desnuda en un carrito de supermercado; el juego también tiene, aparentemente, la primera representación LGBT en un videojuego.

Un tercer editor que también debemos mencionar es ERE Informatique, que publicó una variedad de juegos a lo largo de los 80 (principalmente en Amstrad CPC), incluidos **SRAM** y **SRAM 2** (una aventura tonta en un entorno medieval con anacronismos), y **Le passager du temps** (un juego sobre viajes en el tiempo junto a un entrañable compañero en forma de gato con divertidas interjecciones); los tres se encuentran entre los mayores éxitos del CPC. Estos muestran el formato por excelencia de la aventura de texto en francés: una barra lateral en el lado derecho de la pantalla que muestra información (como el inventario, la lista de salidas, un logo...), una imagen y el analizador y las respuestas por debajo. Hubo algunas variaciones, pero esta interfaz se utilizó en la mayoría de las aventuras de ERE Informatique, Loriciels y otras compañías (por ejemplo, **La chose de Grotenburg** publicada por Ubi Soft).

Sin embargo, a lo largo de la década de 1980, otros entornos se desarrollaron y ganaron terreno. Un juego interesante fue **L'aigle d'Or** de 1985, que ganó un *Tilt d'Or* al mejor juego del año, donde con







Captain Blood introdujo una gran mejora creando una completa interfaz.

trolas al personaje en la pantalla usando una tecla por acción (abrir, coger, beber). La interfaz parece una continuación gráfica de los juegos de rol de la época (como **Wizardry**, cuya traducción al francés se publicó en la Navidad de 1983), aunque **L'aigle d'Or** se clasificó como una aventura. Otra mejora en el ***parser*** tradicional fue la interfaz de **Captain Blood** (1986), otro juego ampliamente aclamado de la época, con un innovador sistema de conversación basado en iconos para hablar con extra terrestres. Pero el mayor competidor fue, por supuesto, la interfaz de ***point-and-click***, que los creadores de videojuegos franceses utilizaron ya en 1987 con **Le manoir de Mortevielle**, así como en **Maupiti Island**, **Croisière pour un cadavre** y **Les voyageurs du temps**. Todo esto llevó a que los juegos con analizador sintáctico se consideraran pasados de moda alrededor de 1988, lo que se puede ver en las reseñas de revistas en ese momento. Después de esto aparecieron algunos juegos más, pero en 1992 los juegos con ***parser*** ya no existían.

LA ESCENA MODERNA

Los juegos franceses de aventura continuaron teniendo cierto éxito: los 90 tuvieron destacados y exitosos juegos de ***point-and-click***, especialmente los de Cryo Interactive (**L'Amerzone**, **Versailles 1685:**





Los juegos franceses de aventura continuaron teniendo cierto éxito: los 90 tuvieron destacados y exitosos juegos de point-and-click, especialmente los de Cryo Interactive.

Complot à la cour du Roi Soleil, etc.), y la antorcha fue llevada posteriormente por juegos como **In Memoriam**, los de Quantic Dream y más recientemente, **Life is Strange**. Otras personas que trabajaron en juegos de aventuras con ***parser*** crearon diferentes tipos de videojuegos: Eric Chahi, que escribió **Le Pacte**, pasó a crear **Another World**; Elliott Grassiano, quien trabajó para Loriciels en sus inicios, pasó a crear el estudio Microïds, autor de **Syberia**. Pero los juegos de analizador sintáctico se terminaron entonces, y solo experimentaron un renacimiento una década después, con la escena ***amateur***.

En 2001, Jean-Luc Pontico descubrió ***Inform*** 6 y se propuso traducir las librerías, además de **Adventure**. Casi al mismo tiempo, había una página web especializada en traducciones de aventuras (http://if-translations.exhome.de/) de la que salieron algunas traducciones, y una lista de correo de Yahoo. Alrededor de 2004, miembros de la lista de correo crearon un foro phpbb, que todavía está activo en **ifiction.free.fr/taverne**, pero actualmente hay mucha más discusión en el servidor Discord de la comunidad.

El primer juego original destacado es **Filaments,** de FibreTigre, que salió a la luz en 2003. Es un extenso juego de aventuras ambientado en París, con elementos fantásticos entretejidos en el juego; personalmente, este es el juego que me hizo querer meterme en el mundo de la aventura, aunque desafortunadamente, también tiene algunos errores. La trayectoria de FibreTigre es interesante, pues sirve para ilustrar las dificultades del mundillo aventurero (en francés, pero también en inglés). Creó una serie de juegos, siendo el más ambicioso **Ekphrasis** (2006), una aventura mezcla entre Indiana Jones y la historia del arte en Europa, con fotos de cada



lugar real. Este juego fue nominado para un XYZZY, pero no parece que se haya jugado mucho, ya que nadie se quejó de que el rompecabezas final tuviera un error antes de que yo lo hiciera en 2015. Su siguiente título fue un ambicioso juego de comedia que transcurría en un universo paralelo, en inglés esta vez, llamado **Works of Fiction**. Se anunció en rec.games.int-fiction pero no tuvo repercusión (los errores tipográficos en inglés y los errores en el manejo de ventanas de algunos intérpretes de ***Glulx*** tampoco ayudaron; a pesar de todo eso, es una idea maravillosa para un juego). Eso fue, creo, la gota que colmó el vaso (matices de Adam Cadre aquí...), y algo tenía que cambiar. FibreTigre no duró mucho tiempo después de eso. Habiendo ahorrado algo de dinero, decidió dejar atrás la aventura y empezar a trabajar en videojuegos con un atractivo más amplio y que fuesen más fáciles de comercializar. Funcionó de maravilla para él: es un gran narrador y sabe venderse muy bien, lo que le llevó a conseguir éxito con títulos como **Out There** y **The Sigma Theory**, así como con ***podcasts*** muy populares, varios libros y un juego de rol de mesa que batió el récord para la mayor campaña de micromecenazgo en Francia.

La historia de "un pequeño mundillo de aficionados a las aventuras que lucha por sobrevivir y trata con el desánimo de tener solo un puñado de autores jugando los juegos de los demás" es, creo, familiar en en la comunidad aventurera de todo el mundo. No ayuda que, a diferencia de los mundillos inglés y español, no haya conexión con las formas y herramientas históricas; por ejemplo, usamos principalmente ***Inform***, derivado de juegos de Infocom que eran prácticamente desconocidos en Francia, y que no soportan imágenes, a pesar de que la escena francesa de los 80 estuvo muy centrada en aventuras con gráficos. El mundillo aventurero en Francia tuvo algunos años difíciles entre 2010 y 2015; la competición anual, iniciada en 2005, tuvo que cancelarse varias veces por falta de participantes. Sin embargo, las cosas han comenzado a mejorar más recientemente, con una importante colaboración comunitaria en un nuevo sitio web de aspecto moderno con artículos semanales, más apoyo en sistemas basados en opciones, un servidor Discord activo, una renovación del concurso anual (¡con premios!), frecuentes mini-competiciones y una cuenta de Twitter. La gente todavía va y viene, pero en general hay mucha más vitalidad en comparación con años anteriores, y muchos más autores y jugadores, como lo demuestran las últimas competiciones y una renovación total de los participantes. ¡Esta es una muy buena señal para la comunidad, y estoy muy feliz de terminar este artículo con una nota tan positiva!



```
: match "rub lamp;clean lamp" {
   : if (is_carried "lamp" && has_rubbed_lamp == false) {
      : set_true    "has_rubbed_lamp"   ; // Remember we rubbed the lamp
      : play_sound "whoosh"            ; // Play sound effect
      : print       "A genie appears." ; // Tell player genie is here
      : create      "genie"             ; // Create genie in same room
      : press_any_key                   ; // Wait for player to press button
      : redescribe                      ; // Redescribe location
   }
}
```

ADVENTURON

Por Chris Ainsley

Adventuron es un sistema de autoría de aventuras de texto, término más conocido como parser, cuyo objetivo es el desarrollo en un navegador de aventuras de texto con el estilo de las creadas en ordenadores de 8 bits.
Con *Adventuron*, tanto el editor como el compilador y el motor del juego están en el navegador. Puedes jugar y probar tus aventuras a medida que las programas, lo que conlleva un desarrollo muy rápido.Los juegos pueden ser exportados a HTML, tras lo que es posible jugarlos en cualquier Sistema Operativo o dispositivo moderno. No hay nada que instalar y no se requieren cuentas de acceso.

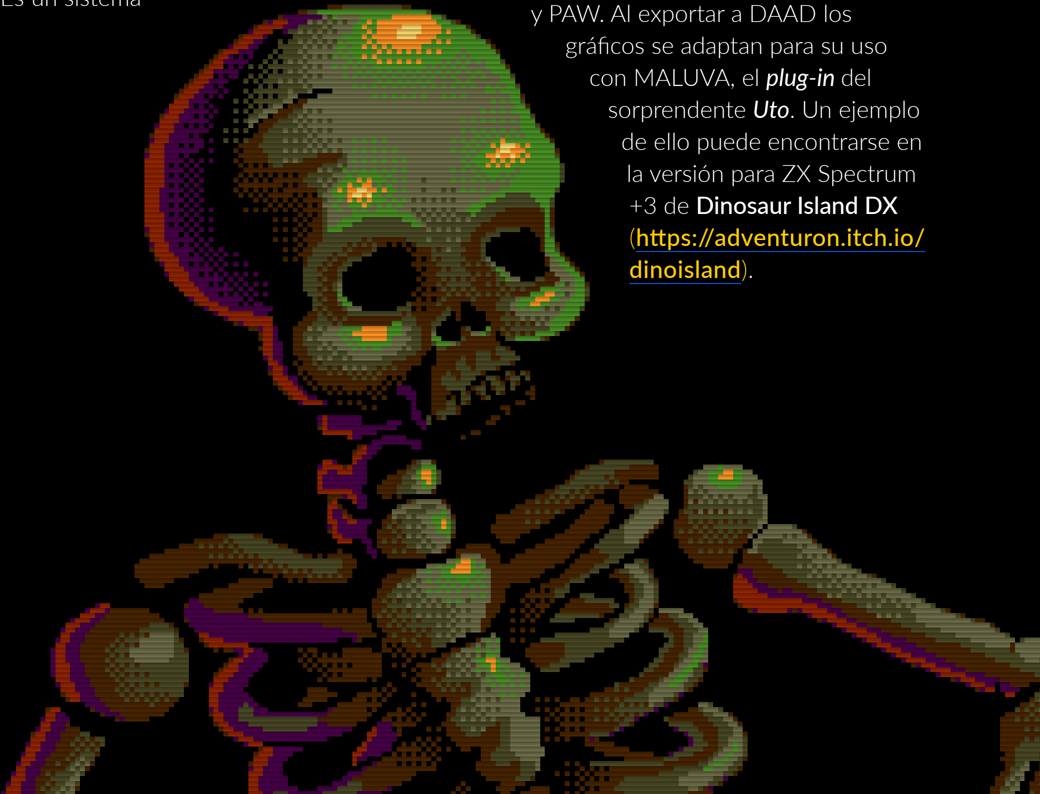
ORÍGENES

Adventuron tuvo su origen como un experimento con el que crear un modelo de datos (y un sencillo motor de juego) para aventuras del estilo librojuego (por ejemplo, "Pasa a la página 32 para luchar con el trol o pasa a la página 48 para huir").
Estaba desarrollando un editor basado en código para modelos complejos, y quise comprobar si mi editor tendría la calidad suficiente para trabajar con lenguajes de ***pseudo-scripting*** no triviales, pero antes necesitaba diseñar un modelo de datos lo suficientemente complejo. ***Adventuron*** es ese modelo de datos.
El desafío de crear un motor de juego basado en un ***parser*** me pareció interesante y decidí comprobar si me era posible desarrollarlo para la web.
El nombre ***Adventuron*** deriva de "Adventure" y "Object Notation", ya que ***Adventuron*** fue creado sobre mi antes mencionado lenguaje de notación de objetos, ***Rion***.

He decidido priorizar las características de los juegos de aventuras con los que disfruté mientras crecía, lo que significa texto colorido, diversos tipos de letra reemplazables, pitidos y zumbidos y desde luego gráficos.
Adventuron fue creado para ser una demo de mi propio editor de lenguaje y entorno de trabajo de generación de código, pero con el tiempo se convirtió en más que simplemente una demo y, de algún modo, pasó a ser una pasión.
Adventuron tiene más en común con sistemas basados en bases de datos, tales como *Quill*, GAC, PAWS y otros que fueron inspirados por el artículo de Ken Reed publicado en agosto de 1980 en la revista *Practical Computing*.
Es un sistema de ciclo cerrado, con montones de puntos de enganche gracias a los que cuales permitirle hacer cosas para las que no fue específicamente diseñado. Es un formato basado en modelos y mucho menos potente que sistemas como *Inform* (6 / 7) para el propósito de programación general.

EXPORTACIÓN A PLATAFORMAS DE 8 BITS

Los juegos de *Adventuron* pueden ser exportados a plataformas de ocho bits gracias a herramientas recientemente desarrolladas para exportar a DAAD y PAW. Al exportar a DAAD los gráficos se adaptan para su uso con MALUVA, el *plug-in* del sorprendente *Uto*. Un ejemplo de ello puede encontrarse en la versión para ZX Spectrum +3 de **Dinosaur Island DX** (https://adventuron.itch.io/dinoisland).



SOPORTE PARA EL IDIOMA ESPAÑOL

En *Adventuron* puedes cambiar de un modo muy sencillo todos los mensajes del sistema al español, así como el vocabulario por defecto, usando la siguiente línea de configuración:

```
language = spanish
```

La estructura del lenguaje de *Adventuron* está muy centrada en el inglés pero una versión centrada en el español llegará este año.

FORMATO DEL CÓDIGO DE ADVENTURON

Adventuron es un DSL interno (***domain specific language***, lenguaje específico de dominio), lo que significa que emplea un lenguaje anfitrión para su sintaxis. Los juegos de *Adventuron* pueden ser expresados como XML, JSON o YAML, aunque de ese modo la sintaxis será algo más incómoda.

```
start_at = cabaña

language = spanish

locations {

cabaña “Estás en una cabaña.”;

}

objects {

lámpara “una lámpara” at = “cabaña”
;

}
```

PROTOTIPADO RÁPIDO

Por mi propia experiencia puedo decir que *Adventuron* es muy rápido para crear código mediante plantillas gracias al poderoso editor que incluye. En *Adventuron*, pulsar CONTROL + SPACE te dirá lo que está disponible, y dónde. Funciona en la mayoría de lugares, y realmente elimina la tensión de programar, ya que no tienes que recordar demasiadas cosas.

Pulsando CONTROL + S guardará y ejecutará tu juego, sin necesidad de abandonar el editor de código, que sigue en pantalla.

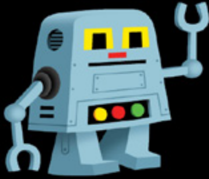
Puedes hacer una búsqueda de cualquier texto en el juego mediante CONTROL + F, dado que todos los textos están en el mismo fichero, siendo esto una decisión tomada a propósito en el diseño del sistema.

Puedes literalmente sentarte frente al navegador a volcar tus ideas en una página en blanco y, de inmediato, empezar a teclear para rellenar las lagunas de tu juego. Es divertido intentar anticiparse a las entradas de un jugador y darle respuestas satisfactorias.

ADVENTURON CLASROOM

Adventuron Classroom es una versión de *Adventuron* (lanzada en abril de 2019) que incorpora un tutorial interactivo acerca de cómo crear juegos de aventura. El panel lateral contiene aproximadamente 40 “lecciones”, dirigidas a

ADVENTURON



Conditional Logic

 Section 5.1 Responding To Commands

 Section 5.2 The "If" Command

 Section 5.3 Examine Messages

 Section 5.4 Adding Graphics

niños de entre 8 y 12 años (trabajando con un familiar o un adulto de confianza). Pensé que era una buena idea el tener tres paneles a la vista (lecciones /editor / ventana de juego). El panel de lecciones recuerda tu posición, así que puedes volver a él, y GIFs animados muestran cada paso. Tras cada lección hay un botón para copiar el código fuente al portapapeles, con lo que siempre puedes mantenerte sincronizado con las lecciones.

MODO LIBROJUEGO

Adventuron dispone de un modo Librojuego que permite la creación de juegos controlados mediante opciones en lugar de con órdenes tecleadas. Este modo continuará mejorándose, y lo siguiente que estoy pensando añadir es una pantalla de estado (registro de misiones, estado, objetos, cargar, guardar, reinicio, etc).

MODO BÚSQUEDA DEL TESORO

Recientemente se añadió el modo Búsqueda del tesoro, cuyas reglas se implementan a nivel del sistema. Un juego de búsqueda de tesoro es como una aventura conversacional, con la particularidad de que tienes que escoger una localidad como “habitación del tesoro”, y definir al menos un objeto como “tesoro”. Mi juego **TWO** emplea este modo. El código fuente de **TWO** está disponible en el editor de *Adventuron*, para que todos podáis estudiarlo.

ADVENTURON

CARACTERÍSTICAS MODERNAS

- Bloqueo de desplazamiento y barra de encabezado fijable.
- Pitidos y efectos de sonido mp3 (ocasionales, música, canales ambientales).
- Gráficos PNG o JPEG.
- Vídeos MP4.
- TAB para autocompletar (en el modo de línea de comandos).
- SHIFT + CURSOR para navegación por brújula.
- Deshacer el último movimiento, por si ha sido erróneo o nos ha llevado a la muerte.
- Auto-guardado (si tu navegador se cuelga o si cierras la pestaña, cuando vuelvas estarás en el mismo lugar).
- Diseño personalizado de tipos de letra.
- Desambiguación, comando ALL (TODO), Sustitución de IT (LO, LA) y almacenamiento en caché de pulsaciones de teclas.

GAME JAMS

Adventuron tiene un catálogo de juegos en constante aumento, muchos de los cuales tienen su origen en *Game Jams*, o encuentros de desarrolladores cuyo propósito es la creación de uno o más juegos en un corto período de tiempo.







ADVENTURON CAVEJAM

La primera *Jam* de *Adventuron* tenía como objetivo crear una sencilla aventura de texto en la que un trol bloquea el acceso a una cueva mágica. Se enviaron 12 juegos, resultando ganador **Mushroom Hunt**.



ADVENTURON HALLOWEEN JAM

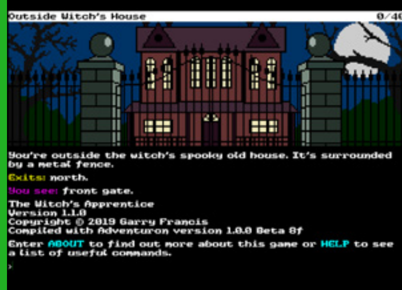
Esta segunda *Jam* fue mucho menos popular que la primera, y el tema de desarrollo eran "juegos de miedo". Lancé la *Jam* justo tras acabar mi juego **Spooky Adventure**, que empleé como plantilla para el código fuente de la *Jam*. El ganador fue **The Witch's Apprentice**, de Garry Francis. **The Curse of Rabenstein** de Stefan Vogt obtuvo el segundo lugar, siendo portada a múltiples sistemas de 8 bits. Del mismo modo, la versión *Adventuron* fue mejorada incluyendo exuberantes gráficos estilo CPC realizados por Dylan Barry, quien también ilustró mi juego **The Path**.

ADVENTURON TREASURE HUNT JAM

Esta *Jam* trata el desarrollo de un juego de búsqueda del tesoro, donde el objetivo para completar la aventura es recolectar unos objetos de categoría determinada y depositarlos en una sala del tesoro.

He añadido a *Adventuron* el modo de búsqueda de tesoros para mi aventura **TWO**, dado que soy un gran seguidor de los juegos centrados en problemas, más que en la narrativa. La *Jam* puso las cosas interesantes requiriendo que los juegos fuesen solo texto (sin gráficos), y con descripciones de localidad de un máximo de dos palabras, así como respuestas de seis. Esta *Jam* ha sido la más popular hasta ahora, y el límite de texto obligó a que las aventuras fuesen rápidas de desarrollo y muy centradas en los puzles.

La *Treasure Hunt Jam* tuvo como ganador a John Blythe con su excelente juego **The Treasures of Hollowhill**. John está desarrollando una versión *Deluxe* con gráficos. En *Adventuron* también, por cierto.



ADVENTURON

THE NEXT ADVENTURE JAM

La penúltima *Jam* de 2020 (de junio a julio) se basa en la idea de mostrar vívidos y atrayentes gráficos, pero también en la intención de exportar el juego a ZX Spectrum +3 o a ZX Spectrum Next.
Adventuron incorporó recientemente la opción de exportar a DAAD e ***InPaws***, lo que facilita esa labor. La conversión de imágenes se realiza internamente por ***Adventuron***, que genera un fichero ZIP comprimido que contiene el código DRC y los gráficos necesarios. Se integra con el ***DAAD Ready!*** de ***Uto***, lo que permite un rápido proceso de creación de versiones.
Previamente a esta ***Jam***, también he emulado varias opciones extra de ***Adventuron*** en DAAD (como bloques anidados de ***if then else***), condiciones flexibles de oscuridad y la capacidad de especificar zonas, así como el empleo de XMESSAGES. Los autores que empleen ***Adventuron*** no tienen que preocuparse de si un mensaje está en memoria o en disco, pues el exportador se encargará de ello. Sigue habiendo un límite, pero es tres veces mayor con los XMESSAGES de ***Maluva*** que sin ellos.
He limitado a propósito el número de frases permitidas en la respuesta a un comando, pues me he dado cuenta de que DAAD no detiene automáticamente el desplazamiento del texto cuando se llega al extremo inferior de la pantalla. Limitar las respuestas a cuatro frases me permite ajustar todo el texto en la pantalla, incluso cuando quedan doce líneas disponibles (tras descontar las empleadas por gráficos, barra de estado y línea de separación).

JUEGOS DE CREACIÓN PROPIA

A ***Adventuron*** le está costando atraer nuevos desarrolladores, lo que me ha obligado a crear yo mismo varios juegos con los que demostrar las características más destacables del sistema.

The Cave of Magic - (https://adventuron.itch.io/cave) Es una pequeña aventura de un puzle (bueno, quizá dos) con cuatro localidades, dos de ellas redundantes. El objetivo es acceder a la cueva de la magia, pero un trol hambriento bloquea el paso. Tienes que investigar unos árboles en otra localidad, encontrar una manzana y dársela al trol, para que caiga dormido. El juego no tiene más historia, y su único objetivo es didáctico.
El código del juego está en dominio público (no así las imágenes) para que cualquiera pueda implementarlo en el sistema que desee. Esta aventura formaba la base del ***Adventuron CaveJam***, y creo que la publicación del juego ayudó a otros a entender el modo de programar un juego en ***Adventuron***. He publicado también un vídeo del "cómo se hizo" **Cave of Magic** (https://www.youtube.com/watch?v=zbC_bSysbrA).

The Path - Una aventura sin navegación ni respuestas al comando "examinar". Se te ofrece una serie de objetos al principio del juego y tienes que descubrir cuales usar en cada escenario. (https://adventuron.itch.io/thepath). Acabé bastante contento con **The Path**. Es experimental sin resultar aburrida, o eso espero. Sé que soy un pésimo

narrador, pero empiezo a creer que todavía puedo hacer aventuras de texto interesantes aunque carezcan de historia. Los gráficos en **The Path** fueron obra del fantástico Dylan Barry, también conocido como *RailSlave*.

TWO - Juego de búsqueda del tesoro donde todos los mensajes del sistema, descripciones de localidad y objetos, etcétera, tienen un máximo de dos palabras. Empleé **TWO** para tratar de incrementar el ritmo de descubrimiento en juegos de aventura a base de limitar el número de palabras que debías comprobar. Realmente disfruté escribiendo **TWO**, y considero seriamente desarrollar una secuela. (https://adventuron.itch.io/two).

DOS (en español) - Manuel Sagra ayudó a portar **TWO** al español, cambiándose el nombre del juego a **DOS** (https://adventuron.itch.io/dos). **DOS** resulta innovador porque puedes emplear tanto verbos y sustantivos en inglés como en español. Puede resultar interesante para estudiantes del idioma inglés.

Spooky Adventure - Esta pequeña y divertida aventura es mi primer intento de dar una historia de fondo a un juego. Solían gustarme los juegos como **Granny's Garden** (una aventura educativa para el BBC Micro lanzada en 1983) donde siempre hay una bruja en algún lugar del mundo. A mi sobrino Riley le aterran las brujas, así que me pareció divertido hacer un juego para niños que tuviera algo de tensión sin



ADVENTURON

resultar terrorífico. El miedo a lo desconocido es lo bastante excitante sin necesidad de mostrar nada. Steve Horsley fue reclutado para realizar los sublimes gráficos estilo teletexto, y el tipo de letra Mode 7 (*freeware*) se empleó para evocar aún mejor el ambiente (https://adventuron.itch.io/spooky-adventure).

The Beast of Torrack Moor 30th Anniversary Edition - Se trata de un *port* de uno de mis juegos favoritos realizados en PAW, cuya autora es Linda Doughty, siendo portado con su autorización. Llevó más tiempo que ningún otro juego, debido a que estaba tratando de desarrollar simultáneamente un conversor de PAW a *Adventuron*. El conversor no es perfecto, pero es mejor que nada. Tras pasar el juego por él, estuve semanas actualizando el código, la interfaz de usuario e integrando gráficos a los objetos del juego, siendo Andy Green el artista del sorprendente resultado. El final del juego tiene un pequeño secreto oculto.

Excalibur TALP – No es un juego mío, pero sí hice su ***remake***. De hecho, compré los derechos de ***Excalibur*** para poder usarlo en el tutorial de ***Adventuron***. Es un juego pequeñito, fácil y divertido, con alrededor de 12 puzles. Añadí un modo tutorial integrado, y fue el primer juego de mi iniciativa TALP, (***text adventure literacy project***, o proyecto de alfabetización con aventuras de texto).

Hamurabi - No es una aventura de texto en absoluto, sino un ***port*** de un juego clásico de estrategia basado en texto de finales de los 60 y principios de los 70, ahora en dominio público. Pregunté a Steve Horsley si podía añadir gráficos estilo teletexto, basándose en la estética de ***Tea Shop*** (otro juego educativo para BBC Micro). Con ***Hamurabi*** forcé el uso de ***Adventuron*** más allá de aquello para lo que fue diseñado, empleándolo casi como el lenguaje BASIC para crear un juego que no es una aventura de texto ni un librojuego.

TALP (*Text Adventure Literacy Project*).
El proyecto TALP tiene como objetivo que nuevas aventuras de texto añadan el sufijo TALP a su título para ayudar a los padres a saber cuándo una aventura es apropiada para novatos absolutos al género, pues incluye un tutorial específicamente para ellos.
Un juego TALP debe explicar cómo coger y dejar objetos, hacer un inventario, usar las direcciones de la brújula, examinar objetos y usar verbos y sustantivos para resolver problemas. El tutorial puede ser obligatorio u opcional, pero siempre debe incluirse. Pronto habrá más juegos TALP.

EL FUTURO DE ADVENTURON

Adventuron Map (un automapeador) y ***Adventuron Draw*** (un editor gráfico) están en desarrollo y aparecerán a lo largo de 2021. Algunos talentosos autores ya se encuentran experimentando con el modo Librojuego, y se están preparando nuevas ***Jams***.
La interfaz de usuario y el motor de juego se mejorarán, así como las posibilidades







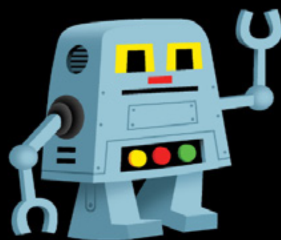
El DAAD es un sistema asombroso, y realmente se disfruta ver a la comunidad aventurera volver a la vida. Me ha hecho muy feliz el interés despertado por las *Jams* de *Adventuron*, y continuaré llevándolas adelante 3 o 4 veces al año. Creo que tener un objetivo común motiva a los autores, y el desarrollo de aventuras conversacionales es una actividad divertida en la que tomar parte, pero también una experiencia gratificante. Mi mayor consejo sería ceñirse en los proyectos a un tamaño sensato.

de exportación. ***Adventuron*** está hecho por amor al arte. Es divertido crear herramientas para introducir al público en los placeres de la programación y, a la vez, dar a conocer las aventuras conversacionales. He oído de gente que ha aprendido a programar gracias a ***Adventuron***, y eso es solo el principio.

Actualmente, ***Adventuron*** puede no ser la mejor herramienta para autores españoles que no hablen inglés, pero es posible escribir aventuras en español usando ***Adventuron*** con un conocimiento medio de la lengua inglesa.



ADVENTURON



FORMATO DE LA BASE DE DATOS DE ADVENTURON (ABREVIADO)

Adventuron almacena su código lógico en un formato de base de datos jerárquica. He aquí una lista incompleta de las tablas de más alto nivel empleadas por el motor de juego para ejecutar el programa. En el código fuente todas las tablas tienen la funcionalidad de auto-relleno.

Locations: Crea un registro por localidad del juego.

Themes: Crea uno o más temas para el juego. Cada tema puede contener información acerca de la apariencia del juego. Mensajes del sistema, efectos de sonido, tipografías, colores, resolución de la pantalla virtual y otros parámetros pueden ajustarse aquí.

Connections: Conecta las localidades mediante puntos cardinales, más arriba, abajo, dentro y fuera.

On_Command: Podemos poner la lógica procedural de las acciones tecleadas por el usuario en un comando ***match***. Usualmente, esta sección es bastante larga.

On_Describe: El código de esta sección se ejecuta cuando una localidad es descrita o redescrita.

On_Tick: El código de esta sección se ejecuta cuando el juego describe la localidad actual o el jugador teclea una orden.

Objects: Un "objeto" es algo que puede ser cogido y dejado. Un "objeto de escenario" es un objeto que no puede cogerse. Podemos usar estos objetos para representar escenario estático o personajes del juego. Esto último será ampliado en una versión posterior de ***Adventuron***.

Barriers: Activa bloqueos temporales entre localidades. Normalmente, en ***Adventuron*** defines las conexiones entre localidades en la tabla de conexiones, y posteriormente ajustas la lógica de bloqueos condicionales para determinadas localidades, o accesos entre localidades, en esta tabla.

Assets: Ajusta recursos usados por el juego como gráficos, tipografías y efectos de sonido. Algunos de ellos pueden ser insertados en el código fuente, y otros referenciados como un URL relativo.

COLECCIÓN
MEMORIAS DE RODAJE

LAS HIJAS DE DANAO

Un rodaje desde Málaga a París





"Un rodaje desde Málaga a París"
LIBRO MEMORIA DE RODAJE. FRAN KAPILLA

Volumen extra: 694 páginas. 600 fotografías anexas.
- Enlace para ver la película completa online.
- Enlaces para ver documentales Making-Of
- Enlace para descargar galería de fotos
- Enlace al tráiler 4K

Memoria de rodaje, memoria del director del largometraje. Todos los detalles de la creación de esta película desde su guión, su rodaje, los estrenos y la edición director's cut.

Un viaje a través del tiempo hasta las fechas de rodaje, un viaje de unos cineastas malagueños hasta París, es un viaje lleno de emociones a un sueño llamado "Las hijas de Danao".







FRAN KAPILLA



frankapilla.com/librodanao/



"No te entiendo, prueba a usar otras palabras"

Lecciones aprendidas durante el *"testeo"* de RESCATE 2019

Por Ricardo Oyón





Las aventuras son un género raro. Cualquier otro género te puede gustar más o menos, resultar más fácil o más difícil. Pero la aventura de texto tiene una dificultad añadida: el *input* es abierto y -en teoría- infinito.

Si tomamos cualquier juego de cualquier otro género, por ejemplo un simple plataformas en 2D, veremos que los controles son: derecha, izquierda, salto, disparo... y ya. Puede ser más fácil o más difícil, pero sabemos exactamente cómo se controla. No es como que de pronto, en el tercer nivel, tengamos que usar una nueva tecla de la que nadie nos había dicho nada...

Pero una aventura de texto ofrece al jugador un ***input*** abierto, una línea en blanco en la que puedes teclear literalmente lo que quieras, sea lo que sea. Otro tema es que luego el ***parser*** lo entienda, claro...

Por esto, explicar al jugador cómo se juega una aventura es un tema que me ha causado algunos quebraderos de cabeza. Curiosamente, cuando comparto mis inquietudes con la comunidad aventurera, nadie parece entender cuál es el problema. Diría que muchos ni siquiera se han planteado que haya un problema ahí. Quizá porque es un entorno cerrado en el que se produce principalmente para la propia comunidad.

Las soluciones que me han dado a este dilema pasa por explicar en las instrucciones que hay que meter las órdenes en infinitivo (o en imperativo), dar una lista de los verbos más usados... y poco más. Pero, a mi modo de ver, eso no basta.

Así que me he dedicado a buscar la respuesta a esta pregunta a través del testeo con numerosos jugadores, desde veteranos de la aventura a gente que apenas



conoce el género. Y he aprendido algunas lecciones que ahora me gustaría compartir con vosotros en este largo y desorganizado artículo.

En vivo y en directo

Dijo un sabio: *"Nunca subestimes la capacidad de algunas personas para complicar cosas aparentemente sencillas".* En realidad me acabo de inventar la cita, pero para el caso sirve igual.

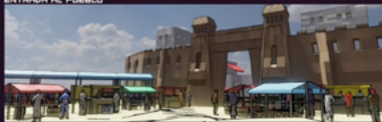
Durante el desarrollo de mi aventura **RESCATE 2019,** puse en práctica un particular sistema de "*testeo*" (probar el juego para encontrar y corregir fallos, perdonadme por el anglicismo) que se usa en la industria del videojuego y que consiste en observar al jugador mientras juega y tomar notas, pero sin guiarle. Esto proporciona información valiosísima que de otro modo no tendríamos. Porque, por lo general, si pasamos una copia de nuestro juego a alguien y le pedimos que nos cuente después los problemas que se encontró, hay muchas partes de su experiencia que va a omitir. No me cansaré nunca de señalar lo útil que resulta este método y la enorme cantidad de información que uno extrae.
La siguiente opción en la escala de utilidad (y altamente recomendable también) es la transcripción, un documento de texto generado de manera automática con todo el desarrollo de la partida.
En la transcripción no ves al ***tester*** dudar, reirse o resoplar, ni sabes cuánto rato ha tardado en resolver algo, ni le puedes

Lecciones aprendidas durante el *"testeo"* de RESCATE 2019

preguntar en ese momento concreto en qué está pensando o qué está intentando hacer. Pero es en general más cómodo, tanto para el desarrollador como para el propio ***tester***, por motivos obvios. Y sigue siendo muy útil.
Y la tercera opción, y claramente la peor, consiste en pasarle el juego a un jugador y pedirle que posteriormente nos elabore un informe con los problemas que ha encontrado. Desde mi punto de vista, esto es útil como complemento de las dos anteriores, pero por sí sola no basta.

El *testeo* intensivo, a través de distintos métodos, me ayudó a romper la barrera existente entre cómo imagino yo que los jugadores jugarán el juego y cómo lo juegan en realidad.

También me mostró las tribulaciones que algunas personas pasan para entenderse con el ***parser***. Y me hizo darme cuenta que las aventuras no son tan intuitivas o tan lógicas como nos gustaría creer a los veteranos.



Ahora comentaré **12** de las cosas que me encontré durante esta experiencia. Algunos ejemplos no son literales, sino maquillados o simplificados para mayor claridad:

1: ¿Me estás hablando a mí?

El jugador se encuentra ante una puerta cerrada y tiene una llave en su inventario. Lo que tiene que escribir para abrir la puerta es *"ABRIR PUERTA CON LLAVE"*. Se trata de especificar acción, sujeto y objeto.
Teclea *"ABRIR"*. No funciona, claro. Prueba de nuevo: *"ABRIR PUERTA"*. Tampoco funciona. Pero esta vez el programador ha previsto la situación y el juego le pregunta *"¿NO DEBERÍAS ABRIR LA PUERTA CON ALGO?"*. El jugador teclea: *"CON LA LLAVE"*. El juego responde: *"NO PUEDES HACER ESO"*. El jugador concluye que esa llave no sirve para esa puerta; debe haber otra forma de abrirla.
Lo que ha pasado en realidad es que la frase *"CON LA LLAVE"* fuera de contexto no significa nada para el ***parser***. Esto es algo que ciertos jugadores no entenderán: cada entrada que hacemos en el juego es independiente de las anteriores. No continúan la frase. No estamos manteniendo un diálogo, no hay un contexto basado en lo que dijimos antes. Hay que recordar que estamos dando órdenes a una máquina, cuadriculada como todas las máquinas. Por supuesto, como veteranos del género siempre tendemos a usar unas fórmulas aprendidas: *EX MESA, COGER LLAVE,*

`ABRIR PUERTA CON LLAVE...` Pero para alguien lego en el género esto no resulta tan obvio.

2: Intenta hablarle al piano

En este caso, el jugador conoce los verbos más comunes dentro de este tipo de juegos y los usa. Se encuentra con un piano y escribe: *COGER PIANO, USAR PIANO, ABRIR PIANO, EMPUJAR PIANO, ARRASTRAR PIANO...* nada funciona. Y ya en plan desesperado: *GOLPEAR PIANO, ROMPER PIANO...*
El problema aquí es que va ***a piñón fijo*** usando los verbos que ya conoce, sin planetarse si tiene alguna lógica lo que está haciendo. ¿Para qué quiere empujar el piano? ¿Quizá debería probar a "*TOCAR PIANO*"? Pero "*TOCAR*" no es uno de esos verbos comodín que se usa en todas las aventuras.

Es el síndrome de probar cosas a ver si suena la flauta y se resuelve el puzle solo, en lugar de entender lo que estamos haciendo y por qué lo hacemos.

Y es también la razón por la que se suele vetar el verbo "USAR" en muchas aventuras.
Si en el primer ejemplo que he puesto el jugador peca de usar un lenguaje demasiado relajado, como si estuviera hablando con alguien, en este segundo caso nos vamos al otro extremo, utilizando fórmulas demasiado cuadriculadas, como quien sigue una lista de tareas punto por punto.

3: Acciones que resumen acciones

Hablando sobre jugar aventuras, alguien dijo en broma que siempre prueba a escribir "*GANAR*". Será un chiste (o no), pero hay gente que intenta cosas parecidas: resumir un conjunto de acciones simples en una acción compleja que equivale a un resultado. Ganar sería el resultado de toda una serie de acciones que nos llevan a completar el juego.
Por ejemplo, he tenido ***testers*** escribiendo "*BUSCAR LLAVE*" en lugar de buscarla activamente: recorriendo el escenario, examinando cosas, abriendo contenedores, etc. No creo que "*BUSCAR LLAVE*" funcione en ninguna aventura, pero está claro que para alguien suena como una acción lógica.

4: El poder de lo audiovisual

Un par de jugadores observaron ciertos elementos representados en el gráfico de la localidad y trataron de interactuar con ellos, a pesar de que no aparecían nombrados en la descripción de esa localidad. Tuve que añadir una línea al juego que aclara esto. Ahora, si intentas examinarlos dice:

Lecciones aprendidas durante el *"testeo"* de RESCATE 2019

Puedes interactuar con los elementos que aparecen nombrados en el texto de las descripciones. Si solo aparece en el gráfico, no forma parte activa del juego.

5: Leer es de empollones

El jugador lee las descripciones una vez. O varias, si quiere asegurarse de no pasar algo importante por alto. Pero eventualmente asume que las conoce y no las lee más, se las salta cuando vuelve a pasar por la misma localidad. Y es normal, claro.

Pero esto creó un problema: en varias ocasiones no leyó los textos que aparecían después de la descripción. Textos que solo aparecen en ocasiones específicas, como el que te informa de que un personaje entra o sale de la localidad, dice o hace algo. O los textos que te avisan de que tu personaje tiene hambre o sueño.

La solución fue utilizar distintos colores para distintos textos: normal para descripciones de localidad, más brillante para texto dinámico que aparece tras la descripción, rojo para mensajes de peligro...

Ahora puedes saltarte la descripción de la localidad sin riesgo de perder información relevante e ir directo a ese otro párrafo más brillante que aparece después y en el que te informan de que un enano te va a partir la cabeza de un hachazo si no haces algo para impedirlo.

Calle principal

Bloques de adobe blanco, de distintos tamaños y formas, configuran un paisaje geométrico y minimalista. Las casas parecen agolparse unas sobre otras sin un plan establecido. Las calles laterales son laberínticas y es fácil perderse en ellas, pero la avenida principal cruza el pueblo de este a oeste en línea recta. A ambos lados ves toldos de colores, que protegen diversos negocios del ardiente sol.

Aquí está Benoit.

-¿Sabes? -comenta Benoit de pronto- Antes me dio por pensar: "¿No me estaré haciendo

Pulsa una tecla...

6: ¿Por qué no aceptar los dos modos?

El tiempo verbal, ese gran problema. Normalmente hay dos opciones: una aventura puede entender órdenes en infinitivo o en imperativo: COGE LLAVE o COGER LLAVE. Pero he visto a más de un jugador mezclar ambos tiempos verbales y luego extrañarse de que sus comandos no funcionan. Incluso me han recomendado permitir que mi aventura acepte las dos formas. Pero me temo que esto no es posible. ¿Por qué?



En un juego (de cualquier género) puedes controlar a un personaje que tiene identidad propia, o puedes ser tú el protagonista. Cuando ves al personaje desde fuera, le dices lo que tiene que hacer en imperativo: `COGE LA BANANA, DALE LA BANANA AL MONO`. A veces el personaje dice o hace cosas que tú no controlas, rompe la cuarta pared y te habla, o incluso se rebela: `TÍRATE AL POZO`. *"¿Estás loco? No pienso hacer eso"*.
En otros juegos tú eres el protagonista, te metes dentro: como en **Doom**, juegas en primera persona. O como en aquellos libros de ***Elige tu propia aventura***, en los que te decían: *"Estás en una oscura y húmeda caverna. Ante tí aparecen dos caminos: uno va a la derecha y el otro a la izquierda... ¿Qué vas a hacer ahora?"* Y esa pregunta es la clave. Algunas aventuras de texto preguntan en cada turno: *"¿Qué vas a hacer ahora?"*. La respuesta a esa pregunta irá siempre en infinitivo: *"Voy a coger la llave y luego abrir la puerta"*. Si un personaje nos preguntase: *"¿Qué quieres que haga?"*, entonces la respuesta puede ser una orden: *"Coge la llave y abre la puerta"*.
Para un personaje todavía puede ser aceptable usar el infinitivo, como vemos en la traducción al español de **Monkey Island.** Pero de ningún modo entendería usar el imperativo cuando el protagonista es el propio jugador. A la pregunta *"¿Qué quieres que haga ahora?"* se puede decir `COGER LA BANANA`, pero si la pregunta es *"¿Qué vas a hacer ahora?"* no hay forma de justificar el `COGE LA BANANA`. ¿A quién se lo dices?
Aceptar ambos verbos también afectaría a las descripciones, porque ¿cómo lo decimos? ¿**Estoy** en una caverna? ¿O **estás**

Lecciones aprendidas durante el *"testeo"* de RESCATE 2019

en una caverna?
Entiendo que a algunos jugadores les resulte frustrante si están acostumbrados a usar una forma y en un determinado juego tienen que usar la otra. Pero tiene lógica y no es un capricho del autor.

7: Perdido y sin pistas

En las primeras versiones, el juego empezaba de manera más o menos misteriosa y abrupta: despertabas en una nave, tenías que investigar tu entorno para ir conociendo la historia, y poco a poco ibas sacando información... Pero muchos jugadores se quejaron de que no entendían quiénes eran, por qué estaban ahí, qué había pasado antes o qué tenían que hacer.

Hay una teoría de cine que dice que mucha información al principio de la película aburre al espectador y hace que olvide rápidamente los datos que le estás dando. Es mejor enganchar primero con algo visual, sencillo de entender, que te entre por las emociones, y luego ir dando el resto de la información de forma gradual.

Así que yo me basé en eso. Pero mi error fue olvidar que esto no es una película, un medio en el que tomamos el papel de simple espectador, sino un juego. Cuando controlamos la historia con nuestras decisiones, queremos tener toda la información importante desde principio para entender lo que estamos haciendo.

Al final reconocí que las críticas tenían razón y modifiqué el juego para dar más información de entrada, pero buscando un equilibrio entre dar respuestas a las preguntas clave al inicio y dosificar el resto de la información más adelante para no saturar.

8: El jugador no va a jugar como tú esperas

Esto es así. Nosotros esperamos que hagan una cosa y luego nos sorprenden haciendo otra distinta. La primera reacción del desarrollador puede ser llevarse las manos a la cabeza y decir ***"así no se juega, lo estás haciendo mal"***. Pero esto no sirve de nada. Una vez entregamos el juego al jugador, es suyo, y lo jugará como prefiera. Por eso hay que adelantarse a sus acciones, hay que aprender de la experiencia con los ***testers*** y corregir el juego para que luego las cosas vayan por el camino establecido aunque nosotros ya no estemos ahí para dar indicaciones.

Un error que pueden cometer algunos desarrolladores es creer que, cuando el ***tester*** señala un problema en el juego, tienen que convencer al ***tester*** de que eso no es realmente un problema. El error está



en que no hay que convencer al ***tester*** de nada, a quien hay que convencer es al jugador. Pero el desarrollador no va a estar ahí para dar explicaciones a cada persona que juegue su juego ¿verdad? El ***tester*** te está dando la oportunidad de arreglar un problema. Aprovecha esa oportunidad.

Cuando empecé a diseñar **RESCATE 2019** tenía claro que quería cambiar el concepto de las aventuras que yo conocía. Mientras estas suelen estar enfocadas principalmente a objetos y puzles, yo quise poner mi foco en la narrativa y los personajes. Por eso reduje el número de objetos y la complejidad de los puzles y a cambio puse énfasis en los diálogos.

La frustración llegó cuando vi que algunos jugadores se empeñaban en acumular objetos y trataban de usarlos de las maneras más variopintas (empujando pianos y tal), mientras ignoraban a los personajes y evitaban hablar con ellos. Y mi primera reacción fue decir que estaban jugando mal, en lugar de corregir el juego.

Es tentador culpar al jugador cuando no hace lo que queremos. Pero a veces la culpa es nuestra, de los desarrolladores, porque el juego no es lo bastante claro, no hemos sabido guiar al jugador.

Lo que hay que hacer cuando un juego introduce cualquier mecánica novedosa o que pueda llevar a confusión es presentar esta mecánica al principio, de una forma muy clara, expositiva, tutorial. Y que no se pueda esquivar. Plantearla en un entorno cerrado para que el jugador no se distraiga con otras cosas. El inicio de un juego (de cualquier género) debe ser siempre un tutorial que prepare al jugador para todo lo que vendrá después.



Lecciones aprendidas durante el *"testeo"* de RESCATE 2019

Si tuviera que crear ahora una aventura desde cero, sabiendo lo que sé, haría mucho más incapié en este aspecto.

9: Cerrando puertas y abriendo ventanas

Cuando los jugadores jugaban mi aventura, a veces intentaban cosas que a mí no se me habían ocurrido y para las que el juego no tenía respuesta específica. Y entonces tomaba nota y decidía qué hacer al respecto. Normalmente lo que hago es implementar una respuesta si creo que más gente puede intentar lo mismo. ¿Y qué tipo de respuesta? La solución más sencilla a un nuevo camino que se abre pasa por cerrarlo, diciendo *NO PUEDES HACER ESO* o alguna variación de esa frase.

Pero... ¿y por qué no? Esa es la pregunta que me hice muchas veces. ¿Por qué cerrarle puertas al jugador? ¿No sería más divertido que pudiera hacer esas cosas que se salen del guión? Siempre y cuando no rompan la lógica del juego o compliquen demasiado las cosas, claro.

Lo hice... y fue una locura. A veces se rompía la lógica del juego por varios puntos. Una vez implementé una solución alternativa que reducía la duración del primer episodio a menos de la mitad. Algún jugador consiguió llevarse a un personaje a una localidad a la que, en teoría, no se lo podía llevar. También puedes adoptar una mascota, que no sirve para nada, pero se le ocurrió a un jugador, a mí me hizo gracia y lo metí. Y luego tuve un montón de trabajo solucionando todos los problemas que estas variantes creaban.

Se dice que, cuanto más complejo es un mecanismo, más probabilidades tiene de fallar. Es cierto, pero creo que vale la pena el trabajo extra que esto conlleva. Creo que hace el juego mucho más divertido y transmite mayor sensación de libertad.

Intentar pegarte con el portero de una discoteca y que este te de una paliza y te tire a un callejón quizá no afecta al desarrollo del juego (puedes volver al local y todo sigue igual) pero el jugador siempre agradece que haya una reacción a sus acciones.

10: Las aventuras no siguen una norma

Un jugador tecleó *"SEGUIR A JIM"* cuando este salió de la habitación, pero es algo que no funciona en esta aventura, lo tienes que hacer tú *"a mano"*, o sea, tecleando *N, S, SALIR...* Pero creo que hay aventuras que sí admiten ese comando.

Otro exploraba los escenarios escribiendo `"EXAMINAR BAJO LA CAMA"`, `"EXAMINAR BAJO LA MESA"`... Una opción que sé que está disponible en algunas aventuras, pero no en otras. Esto en concreto no funciona en la mía porque no veo la necesidad de dividir la acción de `"EXAMINAR"` en subacciones dependiendo de si es encima, debajo, dentro, o alrededor... Salvo que haya una buena razón justificada por el guión, me parece que es hacerle perder el tiempo al jugador.

También me he encontrado el caso de gente que se empeña en jugar a su manera porque "siempre he jugado así", "para mí es lo lógico" o "en las aventuras de INFORM funciona". Y, cuando ven que en esta aventura concreta su sistema no está funcionando, en lugar de probar algo diferente o leer las instruciones se cierran en banda y se frustran.

Es normal que el jugador se frustre si tiene que adivinar cuál es el set lógico que se ha usado en cada aventura: si se juega en infinitivo o en imperativo, si puedes mirar debajo de la cama, o si puedes seguir a un personaje... ya que no hay una norma establecida acerca de cómo funciona el género y otras aventuras pueden requerir otras mecánicas.

Al final, descubrir lo que funciona y lo que no en cada aventura requiere de un pequeño proceso de aprendizaje a base de ensayo y error, no hay otra forma.

11: Cada opinión suma

Cada ***tester*** tiene su estilo de juego y su manera de pensar. Por eso, cada uno nos va a aportar algo. Cada uno va a señalar algo que nadie más mencionó, nos va a sorprender con un ***bug*** que ningún otro ***tester*** había visto, o con una opinión en la que nadie había pensado. Uno nunca hace demasiado testeo ni tiene demasiados ***testers***.

Y, por supuesto, también hay gente que juega de forma rarísima. Que se empeña en ir contracorriente y hacer lo que no funciona. No todo el mundo vale para ***tester***.

Pero aviso que siempre hay que tener cuidado descartando críticas hacia nuestro juego. Vale la pena pensar un minuto en todo lo que nos dicen, sea lo que sea, y tratar de verlo desde su punto de vista. Incluso tomar nota y dejar abierta la posibilidad de revisarlo más adelante.

Me ha llegado a pasar que un ***tester*** ha comentado algo y yo lo he desestimado pensando que no era muy importante, pero un tiempo más tarde otro ***tester*** señala lo mismo. Y ojo, esto es algo a lo que siempre hay que prestar atención: cuando dos (o más) jugadores, sin hablar entre ellos, señalan un mismo problema, eso es que ahí pasa algo. Quizá



tienen razón o quizá no. Quizá es solo que el objetivo del juego está mal explicado y por eso lo han entendido mal. Pero en cualquier caso hay que hacer algo al respecto, no puedes seguir ignorando un problema que ha señalado más de un ***tester***.

También me pasó, durante el desarrollo de la versión para Spectrum, que un tester intentó hacer algo que no se podía hacer y en su momento yo simplemente lo ignoré por ser algo raro e innecesario que casi nadie iba a intentar. Pero meses más tarde, trabajando en la versión de Adventuron, decidí añadir esa opción al juego. Porque, a diferencia del Spectrum, ahora tengo memoria de sobra. Y... ¿por qué no?

12: Cuatro de cada cinco dentistas...

Para terminar, una nota sobre los ***testers.*** Cuando anuncias que estás haciendo un juego (aventura o cualquier otro género) y que necesitas gente que lo pruebe, siempre se apuntan unos cuantos. Pero no todos ellos te van a ayudar. Los hay que dicen que sí y luego no hacen nada. Están los que prueban el juego media hora y ahí lo dejan, para siempre. Los que no entienden cómo jugar o no les gusta... y los que no saben hacer crítica o no se fijan en los ***bugs*** (en los casos en los que no hay transcripción de por medio). Al final es seguro asumir que cuatro de cada cinco personas que se apuntan a probar tu juego no te



van a aportar nada útil. Y oye, siendo una labor desinteresada y un favor que te hacen no te vas a quejar. Les das las gracias y ya está.
Pero el quinto es ese fenómeno que te encuentra 20 bugs del tirón. Que te señala esa incoherencia en el guión de la aventura en la que nadie se había fijado. Y que está deseando que saques una actualización del juego para darle otra vuelta y seguir sacando bugs. A ese tester hay que quererlo mucho, hay que mimarlo, poner su nombre en los créditos y mandarle flores y bombones, porque es una pieza esencial en el desarrollo del juego y te va a ayudar a convertir una buena aventura en una aventura excelente.

Y el ***testeo*** no termina nunca. Hay una teoría según la cual no es posible garantizar que un ***software*** está 100% libre de ***bugs,*** eso es algo inalcanzable. El objetivo del test no es ese, sino ganar la suficiente confianza en el producto, dentro de los límites de tiempo, medios y presupuesto con los que contamos, como para lanzarlo al mercado. Cuando este objetivo se alcanza, el ***software*** puede ser publicado. Pero seguirá teniendo bugs, es solo que todavía no los hemos encontrado.

Conclusiones:

Sobre la comunicación con el jugador

Estos son 12 ejemplos de situaciones o temas de interés que encontré durante el proceso de ***testeo*** de mi juego y que me hicieron reflexionar acerca de los problemas a los que se enfrenta un jugador en una aventura de texto. No cuento todo esto para poner verdes a los jugadores, sino para resaltar el esfuerzo que supone salvar ese abismo que separa al jugador del juego, para entender el problema que representa ese espacio en blanco que es la línea de ***input***, que puede intimidar a algunos jugadores del mismo modo que la página en blanco es la pesadilla de algunos escritores.

Cada jugador vive una experiencia diferente. He tenido jugadores que se pasaron el juego con relativa facilidad y alabaron la

Lecciones aprendidas durante el *"testeo"* de RESCATE 2019

cantidad de respuestas que hay. Y jugadores que se atascaban en la introducción y se quejaban de que el juego no entendía nada de lo que intentaban hacer. Al final va a resultar que **RESCATE 2019** es la aventura de Schrödinger...

Lo que sí se me ha quedado claro es que el testeo es extremadamente importante para pulir una aventura y hacerla lo más jugable posible. Nunca hacemos demasiado testeo. Siempre se puede hacer un poco más. A día de hoy sigo corrigiendo cosas.

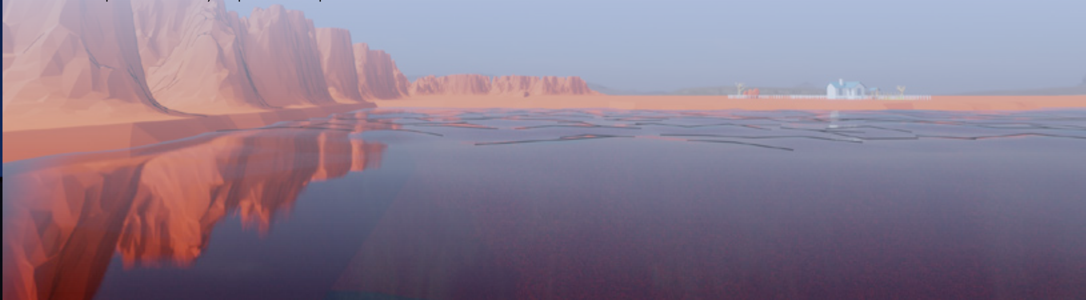
Y ya volviendo al tema con el que abría el artículo, ¿cómo se consigue que todo el mundo entienda cómo jugar una aventura de texto? Es la pregunta que llevo haciéndome desde hace tiempo y para la que no tengo una solución definitiva.

"Ponlo en las instrucciones" me parece la respuesta fácil de alguien que realmente no se ha planteado el tema en serio. Porque además hay una cosa que tengo comprobada y es que el jugador no se lee las instrucciones. Puedes insistir una y otra vez en que hay que leerlas. Puedes enfadarte cuando no se las leen. O puedes aceptar la realidad y buscar otra solución. Yo me frustré al principio, pero acabé aceptándolo y optando por soluciones como estas:

 **Manual dentro del juego**, tecleando "`INSTRUCCIONES`". También hay disponible un resumen de la historia que se actualiza cuando progresas en el juego, tecleando "`RESUMEN`"

 **Tutorial optativo** en la versión de *Adventuron*. Ha demostrado ser muy efectivo para los jugadores nuevos en el género, e incluso puede aclarar algunas cosas a los expertos.

 **Dar pistas cuando el jugador está cerca de la solución** pero aún le falta algo. Ejemplo: "`ABRIR PUERTA`". Respuesta: "`NECESITAS UNA LLAVE`", en lugar de dejar el mensaje por defecto: "`NO PUEDES HACER ESO`". Sobre este tema quiero aclarar que personalmente prefiero esta solución a la de simplificar las órdenes aceptando "`ABRIR PUERTA`" sin especificar la llave. No soy fan del exceso de simplificación por motivos que darían para otro artículo.





Respuestas a acciones que no funcionan. Al contrario del punto anterior, aquí se trata de aclarar por qué lo que está intentando hacer no funciona. Ejemplo: "REGATEAR CON EL VENDEDOR". Respuesta: "EL VENDEDOR NO ACEPTA REGATEOS". Este tipo de respuesta reduce la frustración de leer una y otra vez: "NO PUEDES HACER ESO" o "NO TE ENTIENDO". Y además confirma al jugador que no es un problema de encontrar la frase exacta, simplemente no se puede hacer.



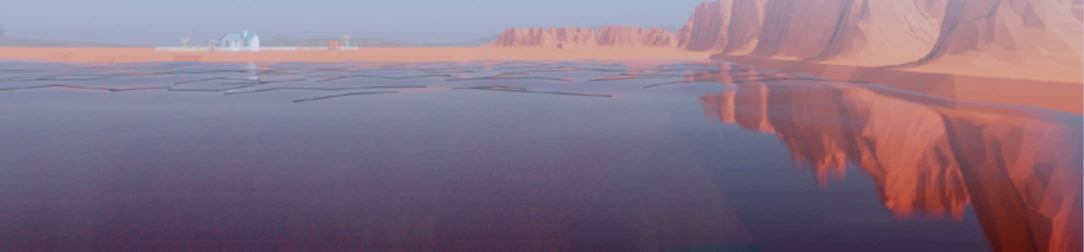
Añadir sinónimos y distintas frases que sirvan para hacer lo mismo, para que el jugador no tenga que estar adivinando la frase exacta. Por ejemplo, que sea equivalente decir "AMARTILLAR CLAVO" y "GOLPEAR CLAVO CON MARTILLO". Aquí no estaríamos hablando solo de sinónimos, sino de estructuras distintas.

Y se acabó

No tengo la respuesta a todas las preguntas y en ocasiones aún me siento impotente ante los problemas que ciertos jugadores tienen para entenderse con el juego. El objetivo de este artículo no era daros la solución, sino plantear una situación de la que me temo que algunos aún no son conscientes. El gran talón de Aquiles del género. Y compartir mi experiencia personal. Quizá dar pie al debate. O no.

He aprendido algunas cosas durante el desarrollo de mi juego. Sobre todo ha sido la interacción con los testers lo que me ha abierto los ojos en muchas ocasiones. Creo que es fundamental ponerse detrás del jugador, mirando por encima de su hombro cómo juega, sin dar pistas, tomando notas de lo que hace. Puedes hablar con él, quizá preguntarle qué está intentando hacer, o qué le ha parecido esa parte del juego. Pero deja que se atasque, deja que pruebe cosas que no funcionan. Averigua cuánto tiempo le cuesta dar con la solución. Y toma nota de todo.

El testeo no termina nunca y nuestro juego nunca será perfecto. Todo depende de cuánto tiempo y esfuerzo queramos dedicar a nuestro proyecto. Y a cuántos ingenuos podamos convencer para que nos ayuden.





DEL ORIGEN DEL TÉRMINO Conversacional

Por Juanjo Muñoz

La primera aventura de texto publicada comercialmente en España, Yenght, incluía en la publicidad de su lanzamiento en 1984 —bastante cruda, por cierto— la denominación “aventura gráfico-conversacional”.

Los juegos que forman la base del CAAD, es decir, aquellos en los que te enfrentas a un texto descriptivo y tecleas las acciones que quieres realizar, reciben varios nombres. El más genérico y apropiado es el de “aventuras de texto” donde se emplea el término “aventura” por el juego iniciador del género, llamado **Adventure**, que muy propiamente describía en una palabra lo que nos íbamos a encontrar. Se podía haber llamado “exploración”, “recolección” o algo similar, pero el término escogido es muy apropiado, y cuajó. Se combina con “de texto”, porque es el modo que empleamos para relacionarnos con el juego y recibir información de él.

Otro término es “ficción interactiva”, un calificativo empleado originalmente en inglés por Infocom para clasificar sus juegos (***Interactive Fiction***), y que algunos prefieren pese a su imprecisión, dado que técnicamente todo videojuego es una ficción interactiva, puesto que no es la realidad y podemos interactuar con él.

Existe otro término que hasta no hace mucho era exclusivamente español: “aventura conversacional”. Digo hasta no hace mucho porque en 2016, Scott Adams –el primer autor comercial de aventuras de texto– creó

las *Conversational Adventures*, que él considera una fusión de las aventuras de texto con nuevas tecnologías. Ya trataremos con más detalle al señor Adams y sus cosas en un próximo CAAD, pero vayamos ahora al meollo de este artículo. ¿De dónde salió el término "conversacional" para hacer referencia a las aventuras de texto?

La primera aventura de texto publicada comercialmente en España, **Yenght,** incluía en la publicidad de su lanzamiento en 1984 –bastante cruda, por cierto– la denominación "aventura gráfico-conversacional". La citada publicidad apareció en el número 6 de la revista ***ZX***, de mayo de 1984, y en ese mismo número, en un artículo de desarrollo de videojuegos realizado por Fernando García, se indicaba que los videojuegos se clasificaban en tres categorías principales, siendo una de ellas las aventuras, sin añadir ningún término más. El mismo Fernando nos presentaría con más profundidad los juegos de aventuras –tal y como los denomina él mismo, con ese inusual plural– en el número 8, de julio de 1984. De hecho, incluso nos facilita un listado en BASIC para crear nuestras propias aventuras, a lo que se añade un diagrama de flujo de la lógica del programa. En ese mismo ***ZX*** aparece nuevamente publicidad de Dinamic, y el diseño del anuncio ha mejorado remarcablemente. La nueva ilustración de **Yenght** será la base para el anuncio en color que se publicará cuatro meses después en el ***Microhobby*** número 2.

La primera mención del término "conversacional" en una publicación comercial aparece en el número 2 de ***Microhobby***, de noviembre de 1984, hablando de **Yenght**. Puntualizo que sólo de **Yenght**, porque se mencionan otras aventuras en la misma



Publicidad original de Yenght, aparecida en el ZX número 6, de mayo de 1984.



Segundo anuncio de Yenght en la revista ZX.

revista, como **Sherlock**, **The Hobbit** e incluso **Aural Quest**, pero son denominadas simplemente “aventuras”. De hecho, en el número 12 de la revista *ZX*, también de noviembre de 1984, **Yenght** es asimismo comentado, pero no se emplea el término “conversacional” en ningún momento, denominándolo simplemente “aventura”.

En la misma revista, una publicidad de ERBE indica que el juego The Hulk es una aventura gráfica, así que no parece que el término "conversacional" estuviese muy extendido en ese momento.

De todos modos parece que empezaba a calar, puesto que en el número siguiente de *ZX*, en un especial navideño donde se repasaban los títulos disponibles, se mencionaba que **El Increíble Hulk** [sic] era una “aventura gráfico-conversacional”, y para el número 19, de junio de 1985, ya emplean el término “aventura conversacional” con toda naturalidad refiriéndose a la creación de Luis Enrique de Juan **Alicia en el país de las maravillas**, aparecida en el *Microhobby Cassette número 2*. De hecho, la segunda aventura comercial de creación nacional, **La princesa** de Fromesoft, empleó el término "programa conversacional" para anunciarse en su publicidad del *Microhobby* 32, de junio de 1985, aunque su anuncio previo, aparecido en el número 27, de mayo, no indicaba ninguna información sobre el tipo de juego.

El problema es que en *Microhobby* parecen no tener muy claro en qué consiste el género de las aventuras de texto, pues


PROGRAMAS PROGRAMAS PROGRAMAS

Comentario de Yenght en el Microhobby 2.



Comentario de Yenght en el ZX 12.


NOVEDADES ERBE

ERBE DA MAS POR TU DINERO
- Garantizamos durante 3 meses los programas.
- Incluimos las instrucciones traducidas al castellano.
- Aseguramos que todos nuestros juegos son de importación y originales (NO COPIAS "PIRATA").
- Servimos rápidamente a cualquier punto de España, sin cobrar gastos de envío.

Publicidad de Hulk en el ZX número 12.

aparentemente sus redactores o colaboradores confunden el que aparezcan textos en pantalla con una aventura, clasificando como tales a juegos de estrategia como **Dictator** –realizado en 1983 por nada menos que Don Priestley, que posteriormente crearía títulos como **The Trap Door** o **Flunky**– de DK'Tronics o **Faraón** (Katmosis) de ABC Soft, realizado por Joaquín Mateos. Curiosamente, ABC Soft reeditó en España **Dictator** bajo el título de **Dictador,** convenientemente traducido.

Gabriel Nieto, en aquel entonces subdirector de ***Microhobby***, definió lo que él consideraba una videoaventura en el número 27, pero en la misma revista parecen ignorar esa definición y clasificación porque en el número 51, por ejemplo, denominan "una especie de aventura conversacional, pero sin texto" a **That´s the Spirit** de The Edge.

Por cierto, el mismo Gabriel Nieto manifestó en octubre de 1989 en el ***Microhobby*** 192 lo siguiente:

[...] hay un tipo de programas que me gustan bastante poco, que son las aventuras conversacionales: me parecen, salvo excepciones, bastante aburridas.

Me pregunto cuáles serían esas excepciones...

En fin, en el ***Microhobby*** 56 definen el género de aventuras en general como "aquel en que el jugador mueve al protagonista a través de una aventura, ya sea gráfica o conversacional", pero insisten en llamar conversacional a juegos que son otra cosa, puesto que Roberto Alonso, uno de los comentaristas de la sección ***Justicieros del Software***, calificó como conversacional en el ***Microhobby*** 91 al juego de estrategia **Elecciones Generales**. De todos modos, el término fue siendo aceptado en esa sec-



Comentario de El Increíble Hulk en el ZX número 13,



Comentario de Alicia en el ZX número 19.



Anuncio de La princesa en el Microhobby 32.

ción, pues en el número 167 por ejemplo, donde se juzgaba a **Megacorp**, casi todos calificaron el juego como "conversacional"... aunque también se empleó para **Knightmare**, indicando específicamente que era "un buen juego conversacional en el que se puede mover al protagonista".

Dejando el Spectrum y consultando revistas para otros ordenadores, en el número 26 de ***Amstrad User*** de noviembre de 1987, tenemos una página de publicidad de Idealogic donde promocionan sus excelentes traducciones de varios juegos realizados por Telarium en 1984, que se califican de "aventuras" y "juegos interactivos". En ese mismo número se comentan dos de ellos, **9 príncipes en Amber y Dragonworld**, donde se les identifica de nuevo como "aventuras" y también como "novelas interactivas".

Sin dejar ese mismo número de ***Amstrad User,*** encontramos una solución a **Don Quijote**, que es denominado exactamente del mismo modo que se emplea en la carátula del juego, es decir, "aventura gráfico-conversacional".

Dos números después y en el análisis de **Fahrenheit 451**, tan solo se emplea la palabra "programa", pero **Cita con Rama** ya es identificado como "aventura conversacional" en la misma entradilla de su comentario. Curiosamente, si retrocedemos hasta noviembre de 1986, en el número 14 vemos un anuncio de **El enigma de Aceps** –aventura nacional realizada por ACE Software– donde se indica que se trata de una "aventura gráfica".

Cambiando nuevamente de publicación y modelo de ordenador, en enero de 1986 daba inicio en ***Input Sinclair*** e ***Input Commodore*** (en ***Input MSX*** lo haría en septiembre)



Publicidad de Idealogic y Telarium en Amstrad User.


JUEGOS

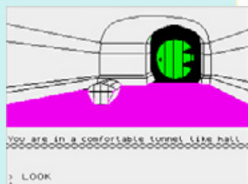
CITA CON RAMA

En esta aventura conversacional, basada en la novela de ciencia ficción de A. C. Clarke, seremos los encargados de llevar a cabo el primer encuentro espacial con seres extraterrestres, algo por lo que muchos comandantes darían su vida.

Comentario de Cita con Rama en la Amstrad User 28.



Publicidad de El enigma de Aceps en Amstrad User.




PROGRAMACION DE JUEGOS

PROGRAMANDO AVENTURAS

LA HISTORIA DE LAS AVENTURAS

Curso de programación de aventuras en Input MSX.



"El término "Aventura conversacional" para definir a **Yenght** es la traducción que realizamos de *"Text Adventure"*, género al que pertenecían aventuras como **The Hobbit.**"
Pablo Ruiz

un interesante curso para programar aventuras, que se extendió durante cuatro números. Se trataba de la traducción del curso publicado previamente en el coleccionable semanal británico ***Input*** entre sus números 9 a 14. En él se denominaba a este tipo de juegos como "aventuras" (cosa lógica, por otra parte), "aventuras de texto" y "juegos de aventuras", empleando el mismo inusual plural que Fernando García usó en su propio cursillo aventurero en la revista ZX.

Resumiendo, debo decir que ha sido interesante hacer un poco de arqueología entre añejas revistas de informática para tratar de obtener un dato, pues disfruto con los procesos de documentación, pero dada la facilidad de contactar con gente que tenemos hoy en día, lo más sencillo habría sido preguntar a los autores de la primera aventura comercial de dónde habían sacado el término, porque en Dinamic eran dados a inventarlos... mirad por ejemplo el "aventura icono-gráfica conversacional", que emplearon para Cobra´s Arc.

En conclusión, y ya para terminar, fueron los hermanos Ruiz quienes lo inventaron. Todas las evidencias apuntaban a ello y pregunté al mismo Pablo Ruiz para confirmarlo, siendo su respuesta que:

***El término "Aventura conversacional" para definir a* Yenght *es la traducción que realizamos de "Text Adventure", género al que pertenecían aventuras como* The Hobbit.**

Así que, me parece a mí, eso deja claro el origen del término y su gran capacidad creativa.

Si alguien localiza un uso del término anterior a 1984, estaré felicísimo, porque será prueba de que a alguien le ha interesado el tema tanto como a mí... y es que los aventureros somos de un rarito...

Bienvenidos a Oniria

DESCUBRE UN UNIVERSO TRANSMEDIA

Otras obras del universo onírico

¿Sueñan los fantasmas con ovejas zombis?
FICCIÓN INTERACTIVA

La danza de la señora Xiang
AUDIO FICCIÓN

El caso del cíborg tejedor
AUDIO FICCIÓN

Cantos Escarlata
POEMA INTERACTIVO

Oniria Rooms
MINI JUEGO

Oniria Times
MINI JUEGO

ONIRIA CRIMES

En un futuro onírico, los agentes Santos y Torres deberán resolver una serie de misteriosos asesinatos. ¿Podrás descubrir al culpable?



HTTPS://ONIRIA.WORLD

Cozumel para PCW parcheado

Por Habi Soft

Es un caso curioso lo del código de arranque del **Cozumel** en PCW. Parece ser que se fueron las direcciones en una unidad (¡malditos errores ***off-by-one***!) al hacer el código inicial que relocaliza al resto.

Vamos a comenzar con una captura del código original, y voy a representar las constantes hexadecimales mediante el símbolo $:

Como cultura general: bajo CP/M los primeros 256 bytes forman lo conocido como "página cero" en la cual se encuentran, entre otras cosas, los saltos para llamar a funciones BIOS y BDOS.

A continuación ($0100), comienza la llamada TPA: el área donde se cargan y ejecutan los programas.



En la parte de arriba tenemos el código de los RSX (módulos residentes, en caso de haberlos), BIOS y BDOS (completos en CP/M 2 y anteriores, parte residente en 3 y resto ***banqueado***).

La forma oficial de terminar un programa es saltando a la dirección $0000, y de ahí se salta de nuevo a la rutina de la BIOS que hace un arranque en caliente; también la dirección de ese salto se puede usar para utilizar las otras rutinas de la BIOS (pues apunta realmente a un bloque de saltos).

Si no se modifica el contenido por encima de la pila inicial también se puede salir con un RET, pues contiene $0000 y se salta de forma indirecta al mismo sitio.

Los saltos en cualquier caso se efectúan mediante una instrucción de salto (1 byte, $C3, correspondiente a JP), y la dirección a la que salta (2 bytes, LSB).

Incluso en el caso de que hubiese algún código residente desviando esas llamadas, la dirección estaría en cualquier caso por debajo de la de la BIOS; por tanto, esa dirección a la que salta nos puede servir además para conocer más o menos el tope superior del TPA, aunque no sea muy ortodoxo. Es decir, si la instrucción de salto está en $0000, la dirección la tendremos en $0001.

Depurador

Registros:

AF:	0044	AF':	3020
BC:	0031	BC':	0000
DE:	F592	DE':	0000
HL:	0000	HL':	0000
IX:	F540	IY:	0000
PC:	0100	SP:	F5FE
IR:	000D	Im1 Iff1 Iff2	

Flags: S Z 5 H 3 P/V N C

Desensamble:

Dir...	Volcado	Instrucción
0100	2A 02 00	LD HL, (0002)
0103	11 92 EA	LD DE, EA92
0106	B7	OR A
0107	ED 52	SBC HL, DE
0109	30 0B	JR NC, 0116
010B	11 24 01	LD DE, 0124
010E	0E 09	LD C, 09
0110	CD 05 00	CALL 0005
0113	C3 01 00	JP 0001
0116	11 80 C0	LD DE, C080
0119	01 10 22	LD BC, 2210
011C	21 80 01	LD HL, 0180
011F	ED B0	LDIR
0121	C3 A7 DF	JP DFA7

Puntos ruptura:

Tipo	Expre...	A...	C...	Cu...
X----	100	Sí	No	0000

Registros hardware:

Key	Value
PC anterior	F366
Frame	000003F0
Ciclo	0000C635
GA_F0	84
GA_F1	85
GA_F2	86

Pila: 0000 3536 3334 3132 24C3 C3F6 F8E4

Mapa memoria:

P..	Lec...	Esc...
0	i04	i04
1	i05	i05
2	i06	i06
3	i07	i07

Memoria:

Addr.	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F	Dump
0100	2A	02	00	11	92	EA	B7	ED	52	30	0B	11	24	01	0E	09	*.......R0..$...
0110	CD	05	00	C3	01	00	11	80	C0	01	10	22	21	80	01	ED	..........."!...
0120	B0	C3	A7	DF	54	50	41	20	64	65	6D	61	73	69	61	64	....TPA demasiad
0130	6F	20	70	65	71	75	65	5C	6F	2C	20	71	75	69	74	61	o peque\o, quita
0140	20	74	6F	64	6F	73	20	6C	6F	73	20	52	53	58	20	63	todos los RSX c
0150	61	72	67	61	64	6F	73	2E	0D	24	FF	FF	FF	FF	FF	FF	argados..$......
0160	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	....
0170	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	....

Lectura Escritura Ext. Syntax Hexadecimal

Cabe destacar que es raro para un programa el encontrarse con RSX inesperados, pues en el caso del CP/M éstos han de ser anexados vía GENCOM al ejecutable en cuestión; no es como en otros sistemas operativos.

Ahora vamos a lo interesante: si analizamos el código de arriba veremos que se lee el valor de esa dirección de $0002 en $0100 y que, en caso de error (le resta a ese valor el tope del programa, $EA92, en $0103 y comprueba que no desborde) tras imprimir el mensaje correspondiente ($0110) acabamos con un salto a la $0001 en $0113. Ambos valores se hallan incrementados por tanto en una unidad, y de ahí mi hipótesis inicial.

¿Qué efectos tienen ambas cosas? Veamos esta otra captura, con el contenido de la parte inicial de la memoria:La dirección tope buena bajo un CP/M "limpio" debiera ser $03 $FC, es decir, $FC03 (entrada 1 en la tabla BIOS residente en $FC00 en el caso del PCW). Sin embargo, leemos $FC $00, es decir, $00FC: tan baja que incluso está por debajo del inicio del TPA, y siempre falla la comprobación de memoria libre (cuya dirección tope vimos en $0103 que se trataba de $EA92). De ahí el mensaje de error que se muestra si se intenta ejecutar sin más:

```
CP/M Plus  Amstrad Consumer Electronics plc
v 1.4, 61K TPA, 2 discos, 368K disco M:
A>ad
TPA demasiado pequeño, quita todos los RSX cargados.
A>
```

Depurador

Registros:

AF:	0062	AF':	3020
BC:	0059	BC':	0000
DE:	0832	DE':	0000
HL:	0000	HL':	0000
IX:	F540	IY:	0000
PC:	0001	SP:	F5FE
IR:	0062	Im1 Iff1 Iff2	

Flags: S Z 5 H 3 P/V N C

Desensamble:

Dir...	Volcado	Instrucción
0001	03	INC BC
0002	FC 00 00	CALL M, 0000
0005	C3 06 F6	JP F606
0008	00	NOP
0009	00	NOP
000A	00	NOP
000B	00	NOP
000C	00	NOP
000D	00	NOP
000E	00	NOP
000F	00	NOP
0010	00	NOP
0011	00	NOP
0012	00	NOP

Puntos ruptura:

Tipo	Expre...	A...	C...	Cu...
X----	100	Sí	No	0000

Registros hardware:

Key	Value
PC anterior	0113
Frame	000004DC
Ciclo	00008BE5
GA_F0	84
GA_F1	85
GA_F2	86

Pila:

0000
3536
3334
3132
24C3
C3F6
F8E4

Mapa memoria:

P..	Lec...	Esc...
0	i04	i04
1	i05	i05
2	i06	i06
3	i07	i07

Memoria:

Addr.	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F	Dump
0000	C3	03	FC	00	00	C3	06	F6	00	00	00	00	00	00	00	00	....
0010	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	....
0020	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	....
0030	00	00	00	00	00	00	00	00	C3	A1	FD	00	00	00	00	00	....
0040	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	....
0050	01	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	20	20	20	....
0060	20	20	20	20	20	20	20	20	00	00	00	00	00	20	20	20	.....
0070	20	20	20	20	20	20	20	20	00	00	00	00	00	00	00	00	....

Lectura Escritura Ext. Syntax Hexadecimal

Tras fallar la comprobación no se salta a $0116. Se preparan los registros para imprimir un mensaje vía BDOS (el error se encuentra en la dirección $0124) y se llama al mismo de la forma estándar, en la dirección $0005.

Finalmente, ¿qué ocurre al salir saltando a la dirección $0001? Que se ejecutan cosas que no son código; sin embargo, en la mayoría de los casos tenemos final feliz.

El código es el mostrado arriba (el cual cambiaría al tener RSX cargados): un incremento inofensivo y una llamada condicional a $0000 que no se efectúa desgraciadamente por el estado actual de los *flags*.

Tras eso, saltamos a BDOS (pues hemos llegado la dirección $0005), con C=$5A. No hace nada al no corresponderse con una función del mismo, pero al retornar (RET) de la misma y al no haber modificado la pila, tal y como dijimos arriba, salta a la dirección $0000, donde finalmente se cierra bien el programa.

En fin, para finalizar y resumiendo todo lo anterior: el parche que hice consiste simplemente en cambiar las direcciones $0002 por $0001 en la instrucción en $0100, y $0001 por $0000 en $0113. El juego funciona simplemente modificando un par de bytes con respecto a la versión original en el programa lanzador.



Versión analizada: Spectrum

LA ESTRELLA DE LA MAÑANA

JADE



Autor: DaRe

Plataformas: ZX Spectrum 48k/128k

Releases: PAWS

Ficha del juego: http://www.caad.es/fichas/la-estrella-de-la-manana.html

Video de Youtube de Arnau Jess: https://youtu.be/c1fc3LBCWX0

En esta aventura asumirás el papel de Gauvaín, quien se enfrenta, en solitario, a un hecho insólito, la desaparición de la realidad mediante el avance imparable de la inexistencia. Para ello, ha emprendido un largo viaje que le ha traído, en un tiempo indeterminado, a una pequeña aldea en mitad de las montañas y en donde intentará descifrar el enigma de la Luz, del que hablan antiguas leyendas. Pero no lo tendrá fácil, ya que habrá quien trate de impedírselo, y es que algunos han fracasado ya en el intento...

La historia en sí parece no ser muy original, pero funciona realmente bien: Tenemos una buena descripción inicial que nos pone en situación y nos da una orientación sobre nuestra misión y cuáles serán los primeros pasos que hemos de dar.



La Estrella de la Mañana es una aventura de mediana longitud, de media-baja dificultad, muy bien cuidada, de gran calidad para estar



realizada en PAWS para ZX Spectrum y teniendo ademas en cuenta que no tiene cargas adicionales. El juego trae consigo una solución novelada, bien redactada, a la que podremos acudir si nos atascamos. La historia en sí parece no ser muy original, pero funciona realmente bien: Tenemos una buena descripción inicial que nos pone en situación y nos da una orientación sobre nuestra misión y cuáles serán los primeros pasos que hemos de dar. Tenemos un mapa abierto que explorar, unos cuantos objetos que usar, unos PSI tipo PNJ, y una historia que descubrir y disfrutar. Y como colofón, un final inesperado y muy bien desarrollado.

Así que resumiendo, una buena aventura de 2017 para este año 2021, que todos deben jugar, valorar y comentar. Fácil, entretenida y corta-media.

Una pequeña Iglesia
En el extremo norte de la aldea se alza una pequeña IGLESIA. Al SUR puedes ir a la plaza.
La puerta está abierta, podré ENTRAR.

Haz algo.
>
El tiempo pasa...

Es tu turno.
>.

Un cruce de caminos
Has llegado a un cruce de un sendero con un camino algo más transitado y que discurre de ESTE a OESTE. Enfrente de tí se alza una vieja CABANA cuya puerta está ábierta, podrás ENTRAR.

¿Alguna otra idea?
>.

Una buena aventura de 2017 para este año 2021, que todos deben jugar, valorar y comentar. Fácil, entretenida y corta-media.

■ LA ESTRELLA DE LA MAÑANA
■ ZX SPECTRUM

Ambientación	8
Jugabilidad	8
Gráficos	-
Guión	8
Dificultad	6
Sonido	-
VALORACIÓN FINAL	8



VENGANZA
LA SIERVA DE LA MUERTE

MARK HARDISTY



Autor: José Luis Salguero

Formato: MSX (solo cartucho), Commodore 64 (disco)

Compañia: Physical Dreams

Contacto: physicaldreamsgames@gmail.com

Precio versión física: 28€ - 33 €

Año: abril de 2019 (español), octubre de 2019 (inglés)

Descarga: https://mega.nz/file/604lQSJQ#Rv-B7hH08KQ4pxPu5cDKoSO9UFGqj1MbWdS-PLcwqpdis

https://salgue79.itch.io/venganza-c64

José Luis Salguero es un nuevo nombre en la escena de la aventura. Bajo el estandarte de Physical Dreams, es el guionista, programador y grafista responsable de **Venganza: la sierva de la Muerte,** traducida al inglés como **Revenge: The Servant of Death**, lanzada en cartucho para ordenadores MSX.

Venganza. *Revenge.* Dos palabras peligrosas que aparecen en una aventura conversacional de nueva creación del recién llegado y ubicado en Alicante José Luis Salguero, y desarrolladas utilizando el conjunto de utilidades DAAD creado por Infinite Imaginations para Aventuras AD.

Venganza: la sierva de la Muerte es su primera aventura, basada en una novela gráfica que creó cuando era un adolescente. Se inspira en las muchas películas de esa época con un argumento similar de revancha y desquite. Sus influencias aventureras provienen de los juegos de Aventuras AD como **Jabato, Cozumel** y **La Aventura Original,** todos ellos surgidos de la mente de Andrés Samudio.



Los gráficos en sí se cargan utilizando el complemento Maluva, creado para DAAD por Uto.

Comienzas **Venganza** en una cama de hospital donde te estás recuperando de un ataque, no provocado, contra tu familia. Estás en muy mal estado, pero a medida que recuperas la consciencia y tu memoria, comienzas a recordar que a tu familia le ha ido peor: tu esposo y tu hijo están muertos. Un extraño aparece junto a tu cama y te otorga superpoderes, arrastrándote de vuelta desde la otra vida.

En la historia interpretas a la protagonista femenina con poderes de superhéroe que rastrea a los asesinos de su familia, como una versión con capa de la Hit Girl de ***Kick Ass***. Es una historia para adultos, a menudo bañada en sangre a través de callejones oscuros, almacenes y situaciones de intriga política y pandillera. Con la naturaleza adulta en mente, José ha estampado el juego con una advertencia de contenido, debido al uso frecuente de lenguaje soez y, presumiblemente, por el tema violento y sediento de sangre.

Los elegantes gráficos de localidades y personajes de **Venganza**, dibujados con ***Photoshop*** por Salguero, rezuman carácter y recuerdan las raíces del cómic del juego. Está disponible en cartucho para MSX y ofrece al jugador la opción de elegir entre dos ediciones diferentes del juego: la versión original, concebida para ser jugada en monocromo debido a su tono más oscuro y ambientación ***noir***, la opción preferida, o la publicada posteriormente por Salguero, a todo color y gratuita para los compradores anteriores del juego.

La presentación es de primer nivel, utilizando todas las capacidades del DAAD, con



la mitad superior de la pantalla mostrando gráficos claros y de carga instantánea, y bajo ellos las descripciones de localidad, la línea de comandos y las respuestas del juego. Los gráficos en sí se cargan utilizando el complemento ***Maluva***, creado para DAAD por Uto, y son impresionantes, ya que se han reducido las imágenes originales de ***Photoshop*** para que sean compatibles con la resolución SCREEN2 de MSX. Ocasionalmente hay un error de desplazamiento, quizás debido al DAAD, cuando el primer elemento de texto desaparece de la pantalla antes de que pueda ser leído. En el cartucho MSX que he probado hubo un pequeño problema de alineación que se puede solucionar cambiando el cable de antena RF a la salida de vídeo compuesto del MSX, de mayor calidad.

Cualquiera que se tome el tiempo para crear versiones adicionales en idiomas no nativos, como lo ha hecho Salguero, debe ser aplaudido. Desafortunadamente, hay algunos fallos en la versión en inglés del juego que rápidamente se hacen evidentes en el texto en sí y también a través de la rigidez de los comandos. La traducción está plagada de errores gramaticales y estructurales.

Un aventurero del siglo XXI también espera que se le lleve un poco más de la mano. Varios elementos que aparecen en el texto del juego no se pueden EXAMINAR. Tratar de EXAMINAR estos objetos poco interesantes resulta en una redescripción de la localidad que consume mucho tiempo,

La versión física que se recibe [creada, empaquetada y enviada por el propio Salguero] tiene un aspecto profesional, especialmente teniendo en cuenta que el soporte elegido por Physical Dreams para distribuir el juego son cartuchos.





en lugar de un simple mensaje de "no ves nada especial", lo que finalmente desalienta al jugador a explorar sus alrededores. Dado lo fácil que es agregar múltiples sinónimos al vocabulario y entradas alternativas en la base de datos, el análisis es excepcionalmente específico en algunos lugares, y a menudo es mucho más estricto en la versión en inglés del juego. Por ejemplo, en un rompecabezas de la edición en inglés, se necesita teclear CLIMB UP WALL en lugar de un más tolerante CLIMB WALL.

El juego, sin duda, se habría beneficiado de los comentarios de un grupo más amplio de probadores (sobretodo angloparlantes nativos) antes de la duplicación para garantizar que textos, gramática y código fueran correctos. Sin embargo, la versión física que se recibe [creada, empaquetada y enviada por el propio Salguero] tiene un aspecto profesional, especialmente teniendo en cuenta que el soporte elegido por Physical Dreams para distribuir el juego son cartuchos. Algunos otros productores retro emplean los más baratos cassettes como alternativa, pero **Venganza** viene en una caja de estilo MegaDrive de alta calidad complementada con un pequeño manual introductorio y un cartucho con un robusto aspecto.

La carátula tiene más ilustraciones en el reverso y el manual está impreso profesionalmente, aunque se nota un poco casero en la presentación. Ofrece algunos consejos y sugerencias para jugar, junto con una pequeña sección para

principiantes sobre cómo jugar aventuras de texto. Hay un par de errores ortográficos y gramaticales de traducción, pero lo atractivo del paquete está en el juego, en lugar de en la presentación.

Existe la intención de portar la aventura para el Commodore 64 y el ZX Spectrum en el futuro, de hecho, la versión Commodore está lista y a la espera de realizar pruebas con cartuchos. Por cierto, la aventura mencionada en el manual ya es una realidad actualmente, al menos para MSX: **La leyenda de Standard.**

Esperemos que Physical Dreams se relacione con un grupo más amplio de probadores, tanto hispano como angloparlantes, para sus próximos juegos y conversiones. El trabajo de Salguero merece ser más ampliamente apreciado. Bajo los errores de ortografía, traducción y los problemas de jugabilidad hay una aventura sólida, con excelentes gráficos e ilustraciones. Tiene una buena historia y personajes con profundidad; particularmente la propia protagonista que es, como el autor pretendía, más que una simple "ejecutora de la venganza".

Desafortunadamente, con todos estos errores y problemas del juego, es difícil recomendarlo, pero si puedes disculparlos, juega **Venganza**. Es un juego en el que te sumerges, y cuenta con algunas imágenes espectaculares





■ VENGANZA
■ MSX

Ambientación	7
Jugabilidad	5
Gráficos	7
Guión	6
Dificultad	6
Sonido	-
VALORACIÓN FINAL	6



IRONGATE

Furtum Sacrum Adventure

Commodore AMIGA
Versión Disco 3 ½





La aventura se desarrolla en un Monasteiro del Camino de Santiago inglés. En este tramo del camino ha habido una serie de robos a los peregrinos. El Conde ha enviado a un Caballero con sus soldados para poner orden.

El Obispo temiendo una situación violenta envía al investigador de la iglesia Guillermo para aclarar los robos y evitar así que los soldados destruyan la comarca en sus pesquisas.



Más de 20 escenarios diferentes, muchos personajes, objetos, un laberinto, cientos de pistas a seguir y un misterio que resolver. Todo esto en un disco para tu Commodore Amiga





100% Libre de vaporware
100% vaporware free

Juego disponible en imagen de disco .ADF
y edición física en disco de 3,5.
pídelo al correo: jojocreativo@gmail.com
http://www.xente.mundo-r.com/jojo073/pages/furtumA.html





ZHL

BALTASAR



Autor: KMBR

Descarga: https://github.com/saimazoom/ZHL-/

Sistema de creación: C / z88dk para Spectrum.

Licencia: Freeware

Año: Diciembre de 2019



Eres Tod Connor un repartidor que trabaja para ZHL, una empresa multiplanetaria de recogida y entrega de paquetes en el siglo XXIV. Has recibido el encargo de recoger un misterioso paquete de un almacén en uno de los satélites de Júpiter. Pero todo se complica.

El juego es muy breve, y efectivamente, trata sobre recoger un paquete en un entorno espacial (la luna Europa), haciendo sin duda referencia a cierta empresa de mensajería actual.

Tendremos que hablar con el ordenador, y salir fuera de la nave para entrar en un edificio donde se encontrará el paquete a llevar. Eso es todo, aunque repentinamente todo se complica cuando desde el edificio nos llega el imperioso requerimiento de una clave.
Este juego fue hace años realizado para *Inform* (aunque parece haber desaparecido), y *Kambre* lo ha portado a Spectrum. Para ello, curiosamente ha utilizado C mediante el *toolchain* z88dk, desarrollando primero una especie de PAWS (objetos, mensajes, etc., indexados por

El sorprendente final es maravilloso, dando cierto sentido a la simplicidad del argumento, si bien aún así se echa de menos algo más de desarrollo para profundizar en el entorno que Kambre ha construido.

números), y escribiendo la historia sobre este esquema de trabajo.

En cuanto a problemas… bueno, hay unos cuantos, aunque no graves. Para empezar por el más curioso, cuando reinicias el juego mediante “fin”, el estado del juego según lo que has estado haciendo se mantiene. Por ejemplo, si tenías puesto el traje lo seguirás teniendo puesto. También la descripción de cierto teclado nos dirá que cierta puerta está abierta, aunque no lo está. Y el más crítico, que confunde mucho al jugador al tener que enfrentarse a la temida sordera. Cierto código no debe referenciarse como tal, sino como “clave”, lo veas como lo veas escrito en pantalla.

El sorprendente final es maravilloso, dando cierto sentido a la simplicidad del argumento, si bien aún así se echa de menos algo más de desarrollo para profundizar en el entorno que *Kambre* ha construido.



■ ZHL
■ ZX SPECTRUM

Ambientación	10
Jugabilidad	6
Gráficos	10
Guión	9
Dificultad	7
Sonido	-
VALORACIÓN FINAL	7





ERINIA

JADE

Encerrada en una fría celda en una isla, no recuerdas desde cuándo estás allí, pero hoy todo va a cambiar. **Erinia** es un relato interactivo para ordenadores ZX Spectrum. Del mismo autor que la anterior **La Estrella de la Mañana**.

La aventura adjunta en su descarga la carátula de la misma y una solución novelada.

Erinia es sencilla, fácil y rejugable. Es bastante inmersiva y las descripciones, pantallazos y conversaciones son muy detalladas y explicativas... cuando las hay. Hay textos largos, pero también muchas localizaciones escuetamente descritas.

ERINIA

No sería capaz de decir desde cuándo estoy aquí , mis recuerdos se desvanecen entre las brumas del tiempo, atrapados en las frías paredes de una celda. Pero hoy algo ha cambiado.

Pulsa una tecla para continuar.

Autor: DaRe

Plataformas: ZX Spectrum 48k/128k

Parser: PAWS

Descarga: https://www.caad.es/fichas/erinia.html

Pasillo de la planta baja

Al Norte hay una estancia en cuya entrada pone CONTROL DE ACCESOS. Al Sur hay una habitación con un rótulo en la puerta que pone SUBDIRECCION. Al Este está la puerta principal del edificio que lleva al exterior. Hacia el Oeste continúa el pasillo.

Haz algo.
>.

> Da la sensación de una aventura a la que le falta unas horas en el horno. Muy buena al principio, un poco menos cocida por dentro y con un final que por inesperado parece crudo, poco cocinado.

El principio es lento (e interesante), la segunda parte rápida y guiada por el propio discurrir del juego, y el final recuerda el desarrollo de un librojuego. Quizá por eso deje con ganas de más.

Una aventura muy interesante para jugadores noveles y mayores a los que les llevará un par de horas máximo acabarla.

El sistema de vida y lucha de que nos habla en la ayuda está bien realizado al igual que los colores en el "puzle" del juego. No así las salidas, al entrar en una habitación nos deberemos acordar de la dirección usada para poder salir o probar si nos hemos olvidado ya que el comando "X" para mostrar salidas, no funciona.

El resaltado en colores de las conversaciones y salidas en las localizaciones principales le dan un punto colorido atrayente y agradable.

El parser sólo permite infinitivos, cuestión que deberemos tener en cuenta para evitar atascos. Además permite la utilización del verbo "usar" de manera que realizar otras acciones más específicas de un objeto particular resultará infructuoso. Por todo esto, me parece interesante para jugadores noveles y mayores a los que les llevará un par de horas máximo acabarla.

```
Pasillo de la planta baja

Al Norte está una habitación en
cuya entrada hay un rótulo que
pone CENTRO DE SEGURIDAD. Al Sur
hay unas escaleras que bajan a
un piso inferior. Al Este hay
una puerta con un rótulo dorado
que pone  DIRECCION: DR. EDWARD
HAMILTON.

Es tu turno.
>.

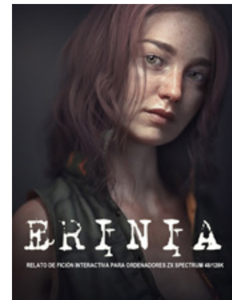
Pasillo de la planta baja

Al Norte está una habitación en
cuya entrada hay un rótulo que
pone CENTRO DE SEGURIDAD. Al Sur
hay unas escaleras que bajan a
un piso inferior. Al Este hay
una puerta con un rótulo dorado
que pone  DIRECCION: DR. EDWARD
HAMILTON.

Haz algo.
>.
```

■ ERINIA
■ ZX SPECTRUM

Ambientación	8
Jugabilidad	8
Gráficos	-
Guión	8
Dificultad	4
Sonido	-
VALORACIÓN FINAL	6

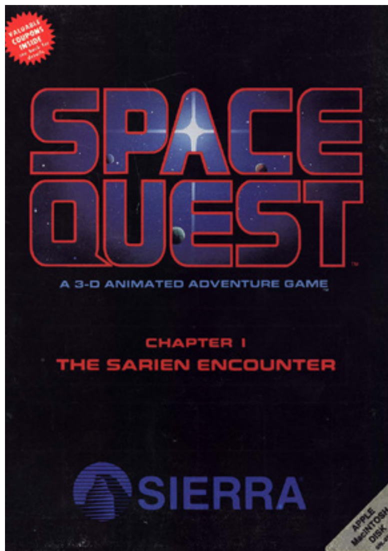




SPACE QUEST

CHAPTER I - THE SARIEN ENCOUNTER

ROGER WILCO



Plataformas: PC MS-DOS, Amiga, Atari ST, Apple II/Gs, Mac

Compañía: Sierra Online

Diseñadores: Mark Crowe y Scott Murphy

Programadores: Scott Murphy, Sol Ackerman, Ken Williams

Motor: AGI

Año: 1986

Si hay alguna saga que ha marcado mi vida, esa es, desde luego, **Space Quest.** Para mí, y para muchos otros, la mejor saga de aventuras gráficas que ha existido. Cuando comencé con mi primer PC y tuve la oportunidad de jugar a la primera entrega de **Space Quest**, la versión del 86, quedé absolutamente enamorado de una serie con grandes dosis de humor, que me introdujo en el incipiente mundo de las aventuras gráficas.

Aunque el control del movimiento del personaje se realizaba con las flechas del cursor, el juego en sí mantenía características de las aventuras de texto, ya que las acciones se basaban en las típicas ordenes escritas, lo que para los masocas como yo a los que les gustaba escribir en lugar de machacar teclas, era un aliciente añadido.

La versión original salió con gráficos CGA y EGA, por lo que quizás con la perspectiva actual nos puedan parecer unos gráficos bastante simples, aunque cumplen de sobra su cometido.



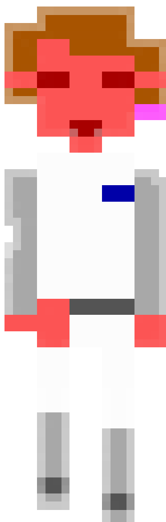
La versión original salió con gráficos CGA y EGA.

En 1993 Sierra sacó una reedición, con gráficos VGA, que ya prescindía de esta reminiscencia de las aventuras conversacionales, pero manteniendo por completo la línea argumental de la versión del 86. Esa primera versión nunca fue traducida al castellano, por lo que es bastante recomendable tener algún conocimiento de inglés para poder jugarla. El que solo se editara en inglés no fue obstáculo para alcanzar un gran éxito en países de habla no inglesa, donde solo podía conseguirse por encargo o por otros métodos algo menos legales. El juego comienza con nuestro protagonista (el chico de la limpieza) a bordo de la nave ***Arcada*** que está siendo atacada por los malvados Sariens para robar una poderosa arma llamada ***Star Generator*** capaz de destruir sistemas estelares completos. Nuestro héroe (más bien anti-héroe) se despierta en el cuarto de las escobas, donde suele escaquearse a menudo, lo que en esta ocasión le libra de una muerte segura. Cuando sale, el panorama es desolador, encontrando muerta a toda la tripulación. Su misión consistirá en escapar con vida de la nave y conseguir detener a los Sariens antes de que conviertan el planeta Xenon en polvo. Cuando hablamos de **Space Quest**, enseguida nos viene a la cabeza el nombre de Roger Wilco, pero al contrario de lo que podamos pensar, en un primer momento el personaje no tenía nombre, ya que el juego nos permitía que introdujéramos un nombre a voluntad. No fue hasta la tercera entrega cuando se asentó el nombre de Roger Wilco como nombre definitivo del personaje.

Aunque la aventura tiene algunos defectos que pueden ser fácilmente subsanables, en general la interacción es muy buena y especialmente la atmósfera conseguida, en la que no nos abandona nunca una sensación de opresión y urgencia, como se deseaba.

Se publicaron un total de 6 entregas (sin contar los ***remakes***), hasta que, la que iba a ser la última (**Space Quest VII**), para pesar de los fans, fue cancelada en 1997 y nunca llegó a terminarse. En resumen, una aventura muy recomendable y para todos los públicos, con grandes dosis de humor y un montón de referencias a películas de ficción de la época.





SPACE QUEST I
MULTI-PLATAFORMA

Ambientación	10
Jugabilidad	8
Gráficos	6
Guión	10
Dificultad	7
Sonido	5
VALORACIÓN FINAL	9

Versión analizada: Spectrum

EL PRISIONERO

JADE

"Después de renunciar a tu cargo y tras una abrasiva discusión, abandonaste las dependencias de la agencia secreta del gobierno británico, no sin cierto malestar pero muy seguro de tu decisión. Sabías que esto no quedaría así, pero habías tomado tu decisión. Te subiste a tu Lotus y te dirigiste a tu céntrico apartamento en Londres para recoger solo lo imprescindible e irte lo más lejos posible. En tu maleta pusiste lo necesario pero algo te llamó la atención. Intentando averiguar qué era, caíste desmayado en el suelo, adormecido y sin sentido."

En el juego, que está basado en la serie de 1967 que Patrick McGoohan ideó y protagonizó, encontraremos a nuestro personaje que, después de una inusual situación, aparece en un sitio desconocido, encontrándose desconcertado y perdido. ¿Que debemos hacer? ¿Quién nos trajo aquí? ¿Por qué? Todas estas preguntas las tendremos que resolver jugando y adentrándonos dentro de la piel del número 6. La aventura, que se podría calificar como de dificultad baja/media, se publicó con el aliciente de que los primeros en terminarla recibirían un premio consistente en la versión física del juego.

Autor: Versión ZX Spectrum: Rockersuke

Pantalla de carga: Ebony

Guión y programación: Bieno

Carátula: Josepzin

SID: Baron Ashler (Kabuto Factory)

Versión Amstrad CPC: MiguelSky

Software de creación: Realizada con The Quill (Gilsoft), port a ZXspectrum con INPAWS

Pantalla de carga adaptada con ZX Paintbrush

Versiones para Commodore 64, Amstrad CPC y ORIC. Tambien existe una versión de ZXspectrum traducida al inglés.

Página web del juego para descargas y curiosidades: **https://www.commodoreplus.org/2013/10/el-prisionero.html**

Comando INFO dentro del juego.

Página web de la versión ZXspectrum: **http://www.rockersuke.com/if/prisionero/index.html**

En conclusión se trata de una aventura de dificultad baja/media, adecuada para jugadores con alguna experiencia, rescatada por casualidad de internet, con un guión interesante basado en una serie de TV y que nos puede amenizar unos buenos ratos .

A pesar de que en un juego colaborativo un viernes la terminamos en una sesión de dos horas, puedo hacer constar que personalmente me quedé atascado al jugarla en solitario.

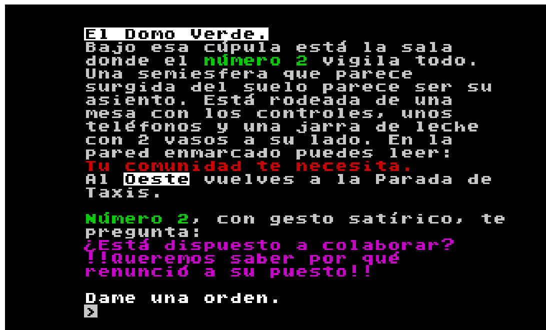
Para poder terminarla con éxito sin ver la serie de TV hay que tratar de entender las necesidades de los personajes dispersos por el mapa que están llevando a cabo sus quehaceres cotidianos.

Es una aventura con un mapa medio, que consta de 21 localizaciones. Tiene varios PNJ muy sencillos con los que podremos hablar y a los que podremos dar o pedir objetos. A pesar de que los mensajes nos ambientan para saber el momento del día en que nos encontramos, el devenir del tiempo no parece tener consecuencias en el desarrollo del juego.

Como todo juego desarrollado en PAWS que se precie, tendremos varios objetos inútiles.

En el apartado multimedia, hay varios sonidos que acompañan a la presentación de coloridos mensajes destinados a lavar nuestro cerebro.

Las descripciones de las localidades ayudan a meternos en nuestro papel al igual que los mensajes coloreados, sin embargo, las descripciones de la mayoría de los objetos del decorado son muy pobres y la interacción con ellos muy baja.





■ EL PRISIONERO
■ MULTI-PLATAFORMA

Ambientación	8
Jugabilidad	7
Gráficos	-
Guión	8
Dificultad	6
Sonido	4
VALORACIÓN FINAL	7

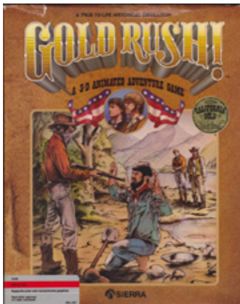


Versión comentada: MS DOS | IBM PC, Apple II, Apple IIgs, Commodore Amiga, Atari ST y Macintosh.



GOLD RUSH!

DARDO



Diseño: Ken MacNeill & Doug MacNeill
Programación: Ken MacNeil
Gráficos: Robert Eric Heitman y Doug MacNeill
Música: Anita Scott.

Año: 1988 **Sistema:** MS DOS

URL para compra/descarga:

https://store.steampowered.com/app/308000/Gold_Rush_Classic/

https://bit.ly/3eTIqIE



Gold Rush! es una aventura de 1.988 desarrollada y distribuida por la desaparecida Sierra On-Line Inc. (ahora Activision - https://www.activision.com/), para plataformas DOS y en inglés. Apareció en IBM PC, Apple II, Apple IIgs, Commodore Amiga, Atari ST y Macintosh, se creó en motor AGI y era una aventura gráfica animada en 2D pero con elementos de conversacional ya que se tenían que teclear las órdenes. Su fecha de salida fue el 22 de diciembre de 1988.

Aunque los desarrolladores fueron Sierra On-Line, como editores también se cuentan *Sunlight Games* y *The Software Farm*, siendo estos últimos los que tenían los derechos de propiedad (Ken MacNeill). El diseño corrió a cargo de Ken MacNeill y Doug MacNeill, la programación de Ken MacNeill, los artistas gráficos fueron Robert Eric Heitman y Doug MacNeill y el músico Anita Scott.



Si llegamos a los 250 puntos habremos cumplido todos los puzles del juego y cogido todo lo que tiene la aventura.

Durante esa época salieron al mercado una gran cantidad de juegos con el mismo nombre que no podemos confundir: **Gold Rush** (1971, Williams), que era un ***pinball*, Gold Rush** (1982, Sentient Software), ni idea de qué era, **Gold Rush** (1983, Interface Publications) un ***arcade***, **Gold Rush** (1983, Thorn Emi Video), de acción, **Gold Rush** (1983, Adrian Laird), otro ***arcade***, **Gold Rush** (1985, Your Spectrum), de plataformas y alguno más, tanto en PC como en Amiga como en algún otro ordenador personal más pequeño.
Por tanto si lo queremos jugar, y para no confundirnos, aunque ya es difícil, podemos buscarlo por su otro nombre, más conocido, el de **California Gold Rush!**. Y como siempre es importante la versión del juego, la del 22 de diciembre de 1.988 fue la 2.01.
Evidentemente ya ha pasado mucho tiempo y no solo es difícil encontrarlo sino que también debemos tener viejos ordenadores que ya casi nadie guarda, para que funcione. Por esto existen emuladores de DOS, como el DOSBOX o el ScummVM con los que sí podremos jugar a estas viejas aventuras o a cualquier juego con los potentes ordenadores actuales.
El juego está descatalogado, así que se puede conseguir de internet sin pecar de piratería. Para los que les interese hay una versión que ya tiene el DOSBOX incorporado, así que no se necesita ni su instalación previa en el ordenador. Se puede conseguir de esta página: https://bit.ly/3eTIqIE Ocupa 61,9 MB, por tanto es solo un momento de espera. En este caso tenemos la suerte de que el usuario español, "mondarina", ha tenido la santa paciencia de traducirlo al castellano por lo que su disfrute es total para los que no dominen el idioma inglés. Su descarga está aquí: https://bit.ly/2ZKaObC

Para hacernos una idea de cómo ha pasado el tiempo, estos eran los requisitos que se pedían para su funcionamiento en PC: 8088 / 8086 o CPU superior; VGA/EGA/Tandy (16 colores) o CGA (4 colores) o Hercules (2 colores); 256 KB de RAM; de 1 a 1,5 MB de espacio de disco duro. Como curiosidad, y demostrando que la aventura ya era un clásico (en 2011, ***Adventure Gamers*** nombró a **Gold Rush!** el 96° mejor juego de aventuras jamás lanzado), la empresa alemana ***Sunlight Games*** se hizo con los derechos y relanzó la versión original el 25 de julio de 2014 y luego, el 7 de noviembre, se publicó un remake llamado **"Gold Rush! Aniversario"** para Windows, aunque pocos meses más tarde también apareció en OS X y Linux. Este remake ya mostraba las animaciones y personajes en 3D a tiempo real, con gráficos en alta definición y con la música rehecha. Finalmente como secuela de este **"Aniversario",** en 2017 se lanzó **Gold Rush! 2.** El pack de las tres aventuras se puede encontrar en Steam a muy buen precio: https://store.steampowered.com/app/308000/Gold_Rush_Classic/

Ambientación

Nuestro personaje se llama Jerrod Wilson y vive en Brooklyn, el famoso barrio de Nueva York. Es un simple periodista que trabaja para un diario del barrio pero siempre ha tenido en la cabeza el ir en busca de su hermano Jake, que se fue hace tiempo al ser acusado de un asesinato que no cometió. La época es 1948, cuando en el lejano Oeste comenzó la famosa "Fiebre del Oro".

Por tanto nos situaremos en el ***Far West*** y nuestro objetivo será doble. Por un lado encontrar a nuestro hermano perdido y por otro ir a California para hacernos ricos encontrando una buena mina de oro y poder sentar la cabeza. Es una historia original e interesante, ya que sobre el Oeste americano, y menos sobre esta época, no era normal hacer ningún juego y, aunque con diferencias, parece como un **Monkey Island** pero situado en el Oeste.

Tal como se comentó hace tiempo en ***"Aventura y Cía"***: "es prácticamente como asistir a una supuesta lección de historia sobre los Estados Unidos", y me parece una frase muy acertada.

Jugabilidad

Los juegos de Sierra eran sus puzles, complejos y bastante difíciles, pero no en el sentido de estar frente a un objeto y tener que descifrarlo, sino en un sentido amplio de buscar cosas por un extenso mapeado y con ellas abrirnos nuevos caminos. Y esto

es exactamente lo que ocurre aquí. Lo que me parece la novedad del juego es que para llegar al final podemos coger tres caminos diferentes pero que nos llevan al mismo destino.
Así pues la ventura podemos jugarla de tres formas diferentes, tenemos un “3 en 1” por el mismo precio.

El juego está estructurado digamos que en tres partes. La primera, que es igual para todos, es la preparación para el viaje, la segunda, el viaje en sí, podemos elegir hacerlo de tres maneras diferentes que nos llevan al mismo lugar, y la tercera ya vuelve a ser igual para todos y consiste en lograr el objetivo del juego.



Debías teclear la página correcta del manual donde se encontraba la respuesta a la pregunta.



Pulsando *ESC* aparece el menú de la parte superior.



Tecleando *HELP* aparece la ayuda y con *TAB* vemos el inventario.





Realmente se ha montado la aventura para que debas jugarla cuatro o cinco veces hasta descubrir lo que debes coger, calcular el tiempo para no perder ningún medio de transporte y averiguar cómo pasar por ciertas pantallas sin morir. Si a esto le sumamos que la aventura es larga, pues se hace mucho más larga y si encima, por curiosidad, jugamos los tres diferentes caminos de la segunda fase, la cosa ya se hace eterna.

Como curiosidad debemos saber que en aquella época se ideó una forma anti-piratería que consistía en que te daban un manual de instrucciones junto al juego. Aquí también nos encontramos con este sistema y justo al empezar la aventura te hacen una pregunta y te dicen en que página del manual esta la respuesta. Para poder empezar debes teclear esa respuesta o mueres y no puedes jugar. Por suerte al estar ya descatalogado podemos ver la pantalla pero nos deja seguir sin problemas.

En cuanto al desarrollo del juego es el mismo que el usado por Sierra en todas las aventuras de esa época, como por ejemplo **Space Quest**, **The Colonel's Bequest** o **Quest for Glory.** Usa las "teclas de flechas" (o el ratón) para mover al personaje, el rectángulo de texto para escribir las instrucciones, ESC para entrar en el menú general que aparece en la parte superior de la pantalla, tecleando help aparece la ayuda y con TAB vemos el inventario.

Dificultad

De entrada puedo decir que es muy difícil y debemos tener ganas de jugarlo, paciencia y tiempo. Hay tres puntos importantes a tener en cuenta:

1.- Nos matan cada 2 x 3. La suerte en este caso es que tenemos la posibilidad de salvar la partida muchas veces, así que es obligatorio cada dos pasos hacerlo. En casi todas las pantallas hay animales que nos envenenan o carruajes que nos atropellan. Hay un sinfín de muertes que nos retrasan pero que tam-



Sigue siendo visualmente un juego extraordinario con colores vivos y muchas animaciones.

bién vale la pena ver como ocurren, es como otro aliciente del juego.

2.- Vamos siempre contra reloj porque para ir llegando a nuevas localidades debemos coger barcos, coches u otros medios de transporte y si llegamos tarde pues no podemos seguir porque lo hemos perdido. En estos casos la única opción que nos queda es volver a empezar el juego e ir más rápido o perder menos tiempo en coger objetos.

3.- En la parte superior izquierda de la pantalla aparece una puntuación que llega a los 250 puntos. Si llegamos a ellos habremos cumplido con todos los puzles del juego y cogido todo lo que tiene la aventura, pero no es necesario acabar al 100% y hay muchos objetos que no nos van a servir de nada y podemos dejarlos. Esto viene a cuento de que si perdemos mucho el tiempo consiguiendo puntos se nos va a pasar el transporte del punto anterior y no podremos seguir con la aventura. Pero hay objetos que sí o sí vamos a necesitar más adelante y que no sabemos cuáles son. Entonces viene la duda: o lo cogemos todo y quizás llegamos tarde al siguiente destino o pasamos de alguna cosa y resulta que la necesitamos más adelante y debemos volver a empezar para cogerla.

Gráficos

Evidentemente para un juego lanzado en 1988 los años no le han pasado en balde. El motor de Sierra AGI (***Adventure Game Interpreter***) con el que se creó significaba gráficos de 16 colores, una resolución de 160 x 200

píxeles y una interfaz que requiere escribir comandos verbales. Pero pese a todo sigue siendo visualmente un juego extraordinario con colores vivos y muchas animaciones. En efecto, muchos de los personajes que habitan este mundo tienen sus peculiaridades: gente caminando por las calles, Jerrod que se cambia de ropa y le crece la barba y, lo mejor, es que se puede hablar con todos ellos.

Sonido

Igual que ocurre con los gráficos, el sonido, por el motor AGI, es de PC-Speaker. Realmente no se si mi versión no tiene sonido pero no he oído ningún tipo de música de fondo que normalmente acompaña a todos los juegos y que muchas veces se hace odiosa. He leído algunas opiniones para documentarme y pocas veces se hacen eco de ese detalle, así que imagino que no existe.

Lo que si tenemos son una gran variedad de efectos sonoros en determinados momentos. Por ejemplo cada vez que nuestra puntuación sube o cuando morimos. Son efectos muy adecuados para representar lo que nos ocurre, como en el caso de la muerte que es una melodía tétrica, pero siempre con sonidos de pocos canales, como los “bit-bit” que nos imaginamos de los juegos “arcades” de hace décadas.



GOLD RUSH!
MULTI-PLATAFORMA

Ambientación	8
Jugabilidad	8
Gráficos	8
Guión	7
Dificultad	9
Sonido	4
VALORACIÓN FINAL	7,5



SOLUCIÓN

por DARDO

En esta primera fase nuestro objetivo es poder coger un barco que nos lleve a nuestro destino, pero si no nos espabilamos y tardamos mucho, el barco zarpará y nos quedaremos en tierra sin poder continuar. Todo lo que a continuación comento sirve para subir los puntos, pero podemos dejar de hacer la mitad de las cosas y no pasará nada. Empezamos...

01





02



03



Brooklyn

Después de la presentación **(FOTO 01–02–03)** aparecemos en el barrio de Brooklyn Heights de Nueva York. Estamos en el año 1848 y nuestro nombre es Jerrod Wilson. Vamos a empezar una aventura en la que no solo podemos morir, sino que también, y es MUY importante, podemos llegar tarde a un nuevo acontecimiento. Por tanto es imprescindible siempre ser muy rápidos. Mi consejo es leer primero la guía hasta saberse todos los movimientos y luego hacerlos sin parar. Además, salvar cuantas más veces mejor. Vamos hacia abajo y nos paramos frente a la verja de la casa número 10, nuestra casa. "UNLOCK GATE" para entrar, vamos a la puerta y la abrimos con "UNLOCK DOOR". Una vez dentro de la casa pasamos al comedor y leemos el libro con "OPEN BOOK" (2/250). Al acabar y sabiendo que en el libro hay una foto, la cogemos con "GET PHOTO" (6/250). Si entramos en el inventario (tecla TAB) veremos que además ya tenemos la llave de la casa y dinero, 15 $. Vamos frente al mueble despacho, lo cerramos ("CLOSE DESK"), cogemos el extracto bancario con "GET STATEMENT" (8/250) y lo leemos ("READ STATEMENT"). Además de conseguir nuevos puntos (10/250) debemos fijarnos sobre todo en el número de cuenta que pone en el extracto ya que varía aleatoriamente en cada partida. Desde aquí mismo usamos "SELL HOUSE" y salimos al exterior. Debemos tener cuidado con los carros que van pasando en toda la ciudad porque si nos atropellan moriremos. Frente a la casa esperamos un momento a que aparezca el agente inmobiliario, un personaje vestido con camisa blanca, y nos ponemos frente a él para hablar. Decimos "YES", cobramos 850 $ y así le vendemos la casa (18/250). Vamos a la izquierda y entramos en el templete central de la plaza. Aquí vigilad de no pisar la hierba porque aparecerá un guardia que nos va a multar. Una vez dentro "GET FLOWER" (21/250) y "GET COIN" (25/250) para coger unas flores (ponerse donde sea) y una moneda. Esta moneda es MUY importante para más adelante así que hay que cogerla sí o sí. El problema es que no se ve el lugar exacto y deberemos movernos por todos lados hasta localizarla. (Buscarla nos hará perder bastante tiempo y eso será un pro-

04



05



GOLD RUSH!

SOLUCIÓN

blema porque a lo mejor el barco zarpará. Lo sabremos cuando salga un cartel que nos dice que ha empezado la fiebre del oro).

Seguimos a la izquierda, luego calle abajo e izquierda otra vez para entrar en el edificio con ventanas azules, que es nuestra oficina. Subimos al cubículo superior derecho por el fondo y leemos los recortes ("READ CLIPPINGS") que nos explican la historia de nuestro hermano Jake (28/250) **(FOTO 04)**. Bajamos, vamos al despacho del jefe, el inferior izquierdo, y nos despedimos con "SPEAK" y "RESIGN" (30/250). Salimos a la calle, vamos hacia abajo y entramos en el cementerio. Miramos la tercera lápida de arriba por la derecha ("READ GRAVE" – 31/250) y la de su derecha (32/250), que son las de nuestro madre y padre respectivamente. Dejamos las flores con "DROP FLOWERS" (35/250) y salimos por la izquierda para regresar a las calles. Vamos por la calle derecha arriba y entramos en Correos. **(FOTO 05)**. Nos ponemos en el mostrador, llamamos ("RING BELL") y pedimos "GET LETTER". Nos deja la carta sobre el mostrador y hacemos: "GET LETTER", "OPEN LETTER" y "READ LETTER" (40/250).

Después de leerla (es de nuestro hermano Jake) hacemos "GET STAMP" (41/250), con lo que conseguimos una pepita de oro, y "LOOK POSTMARK" (42/250). Ahora en el inventario se ha unido la carta, el sobre y la pepita. Salimos, vamos calle arriba y entramos en el Banco, el edificio con toldos lilas en las ventanas.

Nos paramos frente a la segunda ventanilla y decimos "GET MONEY" y "EL NUMERO DEL EXTRACTO" (si no nos acordamos volvemos a leer el extracto). El empleado nos da 200 $ y en el inventario ya tenemos 1065 $ (45/250). Salimos y vamos calle arriba hasta el mar.

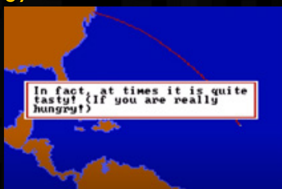
Cuidado, aquí debemos tener un barco de frente, si no está es que ha zarpado sin nosotros y no podremos continuar.

Si este es el caso, deberemos volver a jugar de nuevo con más rapidez y dejando algunas cosas. Podemos dejar, por ejemplo, el despedirnos de nuestro jefe o el ir al cementerio, pero no podemos dejar el ir a nuestro cubículo de la oficina, o ir a Correos o al Banco.

06



07



08



Si tenemos ya el barco delante, entramos en el edificio de la izquierda, que es un gran almacén, y "READ POSTER" (47/250). Salimos, vamos todo abajo hasta Correos y desde aquí vamos a la derecha hasta justo pasar nuestra excasa. A partir de aquí empezamos un viaje para llegar a California y tenemos tres maneras diferentes de hacerlo. Podemos elegir cualquiera de las tres.

Viaje Vía Cabo de Hornos

Nos paramos frente a la verja de la casa contigua a la nuestra y esperamos a que el personaje que vende los pasajes, el señor Leonardo, aparezca. Le decimos: "BUY TICKET", "YES", "CAPE HORN", "YES" y "PAY". (56/250) Si el barco aún espera podremos comprar el billete a un precio razonable pero si el barco ya zarpó los precios serán desorbitados y no tendremos suficiente dinero. Comprado el billete vamos por la calle detrás del Banco y entramos en la tienda ("GROCERY"). **(FOTO 06)**. Decimos "BUY FRUIT" (60/250) y salimos.

Derecha, arriba rectos y entramos en el barco diciendo "SHOW TICKET" (hemos conseguido completar la fase con 60/60). Vemos como el barco zarpa y una vez en alta mar vamos a la derecha y hablamos ("TALK MAN") con el personaje que lee, que nos regala una Biblia (67/250). Pulsamos "Ctrl + N" para seguir viaje y vemos nuestro recorrido en un mapa **(FOTO 07)**. Volvemos a pulsar "Ctrl + N" y llegamos a Rio de Janeiro, en Brasil.

Sigue el viaje y vamos pulsando "Ctrl + N" hasta llegar a unos icebergs. Aquí no hacemos nada, simplemente esperamos como unos 10 minutos hasta pasar el mal trago. Si nos aburrimos podemos hablar con la gente ("SPEAK"), leer la Biblia ("READ BIBLE") o mirar lo que queramos ("LOOK").

Sobre todo no intentar salir por arriba a la derecha porque un viento huracanado nos tirará al agua y moriremos ahogados.

Sigue el viaje y llegamos frente a la costa de California. Ahora tenemos que volver a ser muy rápidos.

Vamos a la cabina del Capitán (la central de la izquierda) y "GET CLIP" (70/250).

Bajamos a la caldera y cogemos la pala "GET STICK" – 73/250). Subimos al centro y de la mesa "GET MEAT" (76/250). Derecha a la máquina y "GET SCRAP" (79/250). Derecha al dor-

09



10



11



mitorio y "GET STRING" (82/250). (FOTO 08). Subimos junto al timonel (arriba a la izquierda), salimos por la izquierda y "FISH" (90/250) para pescar un pez, con lo que salvamos a la tripulación de morir de hambre (95/250). Sigue el viaje hasta llegar a California, en concreto al puerto de la ciudad de Sacramento (FOTO 09) y aquí acabamos esta fase con una puntuación de 95 sobre 95.

Viaje Vía Panamá

Esta vez decimos al señor Leonardo: "BUY TICKET", "YES", "PANAMA", "YES" y "PAY". (56/250). Vamos a la tienda de antes pero en lugar de entrar en ella lo hacemos en la de enfrente, la de "Rand´s Hardware", para comprar una mosquitera ("BUY NET" – 60/250). Vamos al barco, "SHOW TICKET" y salimos navegando. Nos desplazamos por el mapa hasta la ciudad de Chagres, en Panamá, y desde aquí vamos por un río con una canoa que recorre la selva hasta que nos asalta un nativo.
Le decimos "YES" (64/250) y seguimos el viaje a pie por la jungla hasta llegar a una zona donde vemos a un personaje reclinado junto a un árbol. (FOTO 10). Vamos hasta él por arriba, "TALK" y nos da una Biblia (71/250). Vamos hacia abajo a la derecha por el camino del otro lado y justo cuando aparecen las hormigas devoradoras, rápido (podemos llevarlo ya escrito), hacemos "JUMP VINE" (75/250). Esperamos que pasen y seguimos con "LET GO".

En la siguiente pantalla, si vamos por el camino inferior unas plantas nos matan, y si lo hacemos por el central será una serpiente la que nos matará. Por tanto vamos por el camino superior y cuando estamos más o menos por el centro hacemos "LOOK DOWN" y "TAKE DISK" (85/250). Pasamos a la siguiente pantalla (90/250) y ahora tenemos que atravesar un río, pero con arenas movedizas y cocodrilos.
Lo mejor es ir recto pero subiendo poco a poco menos al final, que debemos bajar otro poco. (FOTO 11). Seguimos a la derecha (100/250) para llegar a Panamá y en unas barcas desembarcar en la ciudad. Seguimos el recorrido por el mapa hasta llegar a Sacramento. Nuestra puntuación es de 100 sobre 100.

12



Viaje por ruta terrestre

En este caso no vamos a comprar ningún billete para embarcar sino que haremos el recorrido atravesando Estados Unidos por tierra. Vamos al edificio donde trabajamos y desde aquí seguimos dos pantallas a la izquierda para entrar en el "STAGE TRAVEL". Debemos comprar un billete para la diligencia: "BUY TICKET" (47/250), "YES" y "PAY" (56/250). Salimos, derecha por abajo, nos esperamos frente a la puerta de "LIVERY" y enseñamos el billete que acabamos de comprar con "SHOW TICKET" (58/250).

Llega la diligencia, vamos hasta su puerta y "ENTER" (60/250). **(FOTO 12)**. Vemos como la diligencia entra en un ferry, pasamos la bahía e iniciamos el viaje por el país hasta llegar a un campamento. Izquierda y hablamos con el hombre que está leyendo ("TALK"), que nos regala otra Biblia (65/250). Pasamos a la derecha y hablamos con el personaje vestido de negro, el Capitán, sobre "TALK" y "GIVE MONEY" (67/250). Vamos hacia abajo a unos establos y hablamos con el personaje vestido de azul: "BUY ANIMALS" y "MATURE OXEN" (72/250). Volvemos junto al Capitán y "TALK". Ahora viene otra fase de paciencia porque tarda lo suyo (o no). Debemos ir hacia arriba, entre las tiendas, y mirar el prado ("LOOK GRASS"). Debemos repetir la frase un montón de veces, entrando y saliendo de esta pantalla, hasta que nos digan que la hierba

13



GOLD RUSH!

SOLUCIÓN

ya está bien. Volvemos junto al Capitán y "TALK CAPTAIN" (79/250). Emprendemos el viaje hasta llegar a una fuerte pendiente en la montaña (FOTO 13). En este recorrido podemos morir de muchas formas: por los indios, el cólera, el río... pero es algo aleatorio que puede ocurrir o no. Recordad salvar a menudo el juego.
Junto a la pendiente, y muy rápido, hacemos "LOOK WHEELS" (83/250) y "UNHITCH OXEN" (87/250). Cuando suben los animales para poder subir nosotros al carro debemos escribir "LOCK WHEELS".
Una vez abajo seguimos viaje hasta un desierto. Vamos hasta el carromato abandonado y antes de morir, también rápido, debemos hacer "OPEN BARREL", "DRINK BARREL" (91/250) y "EAT MEAT" (95/250). Izquierda y seguimos el viaje hasta llegar a Fuerte Sutter. Nuestra puntuación es de 95 sobre 95.

Elección a seguir

En la primera fase, antes de emprender los viajes, hemos llegado a tener 47 puntos. A partir de aquí si vamos Vía Cabo de Hornos llegamos a los 95, si vamos vía Panamá llegamos a 100 y si lo hacemos por vía terrestre podemos conseguir otros 95. No es necesario tener estas puntuaciones tope porque podemos dejar de hacer muchas acciones que no reportarán nada al juego más adelante, pero es bueno saber todo lo que sí se puede hacer.
Por vía terrestre llegamos ya directamente al Fuerte Sutter, que es nuestro destino final, por tanto nos falta hacer este recorrido de la vía Panamá y la del Cabo de Hornos, que es igual para los dos. Es muy simple: una vez llegamos al puerto desembarcamos con "BOARD STAGE" (101/250), nos recoge una diligencia y nos lleva directamente al Fuerte.
El problema aquí es el mismo que en la ciudad, que podíamos no encontrar la diligencia. Podemos llegar a este puerto y no poder desembarcar porque la diligencia ya se ha ido, con lo que se nos para el juego de nuevo. Por tanto la mejor opción de los tres viajes es elegir la vía terrestre que ya nos lleva al Fuerte y no tenemos que estar pendientes de haber llegado tarde. Esta opción es la que vamos a hacer, pero repito, el juego vuelve a reunificarse y escojamos la opción que sea a partir

14



15



16



de ahora es lo mismo para todas.

Fuerte Sutter

Entramos en el Fuerte (tenemos 101 puntos sobre 250), derecha y vamos a la herrería para hablar con el herrero: "TALK", "YEA", "YEA", "WILSON", "JERROD" y "JAKE" (103/250). Nos da un "hierro quemador" y salimos. Vamos abajo dos veces, izquierda y pasamos la puerta central del fondo para salir del Fuerte (FOTO 14). Seguimos abajo para entrar en el mapa y vamos al cementerio, la pequeña zona con unos cuadrados grises.
Vamos a la lápida superior central. "READ GRAVE" (105/250), "USE LETTER" y colocamos la plantilla de forma que quede justo encima de la frase "Reserved for you always". Así podemos leer las letras y números que quedan en los agujeros: R-2-1-0-0-M (115/250). (FOTO 15). Hacemos un "READ PSALM" y vamos abajo, izquierda dos veces y entramos por la primera puerta a la tienda. Hablamos con el tendero: "TALK", "BUY PAN" y "GIVE COIN" (115/250).
Salimos, izquierda dos veces, arriba al cementerio e izquierda al mapa.
Vamos todo a la izquierda y entramos en un bosque junto a un río.

Vamos once veces a la izquierda, nos metemos en el río, escribimos "PAN" (117/250), pasamos a la pantalla de la derecha por el río y escribimos "PAN" (118/250) otra vez. ¡¡¡Esto lo tenemos que hacer 50 veces!!!

(166/250) cambiando pantalla derecha, izquierda, derecha, izquierda, etc...
Volvemos al Fuerte entrando por la izquierda, vamos a la izquierda dos veces y entramos en la tienda para comprar alguna cosa que necesitamos: "BUY LANTERN", "GIVE GOLD" (167/250), "BUY SHOVEL" y "GIVE GOLD" (168/250).
Vamos todo a la derecha (seis pantallas) hasta el establo y hablamos con el encargado: "BUY MULE" y "GIVE GOLD" (171/250).
Nos vamos con la mula que hemos comprado dos pantallas a la derecha para entrar en la herrería: "HEAT IRON" y "BRAND MULE" (174/250).
Derecha y arriba para salir y entramos por la derecha a otro establo. Nos habla el encargado (FOTO 16), vamos hacia abajo y hacemos "LEAVE MULE". Ahora nos

17



18



19



vamos paseando entre los cuadrúpedos diciendo "LOOK BRAND" hasta encontrar la que queremos (FOTO 17) y decir "GET MULE". Salimos (181/250) del establo y del Fuerte y en el mapa volvemos a ir todo a la derecha al bosque con el río, siempre con la mula que nos va siguiendo.

Y por fin… a por el oro

Vamos 17 pantallas al Este, con la mula que nos sigue, y seguimos tres pantallas a la derecha para llegar a unas casas. Vamos hacia abajo, derecha y quedamos frente al Green Pastures, un hotel. Atamos la mula en el palo ("TIE MULE"), entramos y hablamos con el recepcionista: "BOOK ROOM ELEVEN" y "YES". Subimos al primer piso, derecha y llamamos a la habitación número 11 con "KNOCK DOOR". Cuando sale el cliente le decimos "GIVE MESSAGE" (184/250).

Una vez dentro de la habitación y frente a la chimenea: "TURN WHEEL" (184/250) y "GO THROUGH FIREPLACE". Pasamos a la habitación de la derecha y en la parte inferior de la pantalla hacemos "GET STRING" (190/250). Sobre la mesa: "GET NOTE" (191/250), "READ NOTE" y "GET MAGNET" (192/250). Frente a la ventana: "UNLATCH WINDOW" y "OPEN WINDOW". Esperamos a que entre una paloma y se meta en la pajarera, y frente a ella: "LOOK BIRD" y "PUT PHOTO IN CAPSULE" (195/250).

El pájaro se va y al rato vuelve: "LOOK CAPSULE", "GET AEROGRAM" (196/250) y "READ AEROGRAM". Salimos por la ventana ("GO THROUGH WINDOW") (FOTO 18) y vamos a la izquierda hasta la balconada central, pero vigilando de pasar cuando el personaje no está en la ventana. Entramos por la puerta de la izquierda, bajamos a la recepción y salimos a la calle. "GET MULE", izquierda dos veces al bosque, y vamos todas las pantallas a la izquierda hasta la 16.

Aquí decimos "FOLLOW MULE" (203/250) y la vamos siguiendo (es aleatorio) durante bastante rato hasta llegar a una cabaña. (FOTO 19). Entramos, "GET MATCHES" sobre la mesa (204/250) y salimos. Vamos al retrete: "GO DOWN HOLE" y "YES" (207/250). Bajamos a una mina, "LIGHT LANTERN" y vamos siempre a la izquierda hasta llegar a una

21

puerta roja. "LOOK DOOR", "TIE STRING TO MAGNET", "PUT MAGNET IN HOLE" (211/250), "LOWER MAGNET" (213/250), "PULL STRING" y "UNLOCK DOOR" (215/250).
Pasamos la puerta, bajamos y seguimos a la izquierda un rato hasta una escalera. Bajamos por ella, derecha y "GET PICK" (217/250). Ahora vamos justo detrás y frente a la roca: "USE PICK (218/250) y "GET GOLD" (219/250). Subimos la escalera y entramos por la primera entrada a la derecha. Justo al entrar "USE PICK" (220/250) y "GET GOLD" (221/250). Seguimos a la derecha y justo al entrar en la nueva pantalla "USE PICK" (222/250) y "GET GOLD" (223/250). Podemos usar "GET" o "TAKE", y el oro se ve perfectamente de color amarillo.
Derecha y en el centro de la siguiente pantalla "USE PICK" (224/250) y "GET GOLD" (225/250). Retrocedemos hasta la escalera, subimos arriba del todo y "GET GOLD" (223/250).
Bajamos un poco, izquierda, pasamos a la siguiente pantalla y en el centro "GET GOLD" (227/250). Todo a la izquierda de esta misma pantalla y "USE PICK" (228/250) y "GET GOLD" (229/250). Siguiente pantalla a la izquierda y a un poco menos del centro "USE PICK" (230/250) y "GET GOLD" (231/250).
Siguiente pantalla a la izquierda y solo con avanzar un poco ya vemos el amarillo: "GET GOLD" (232/250).

Para finalizar la aventura debemos pasar por un agujero en la roca y con ello habremos llegado a una caverna llena de oro.



20

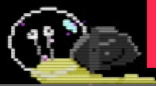


22

Derecha a la pantalla anterior y casi al entrar bajamos por otra escalera. Ya abajo: "GET GOLD" (233/250). Vamos al centro y "USE PICK" (234/250) y "GET GOLD" (235/250). Bajamos la escalera central y "GET GOLD" (236/250). Un poco a la derecha "USE PICK" (237/250) y "GET GOLD" (238/250). Retrocedemos, bajamos a una pequeña escalera inferior y a su lado "GET GOLD" (239/250).
Izquierda y al final de esta misma pantalla "USE PICK" (240/250) y "GET GOLD" (241/250). Izquierda y llegamos a un gran agujero **(FOTO 20)** donde encontramos a nuestro hermano Jake y tenemos una charla de reencuentro. Al acabar vamos a la pared a la derecha de donde excava Jake y "GET GOLD" (242/250), "GET GOLD" (243/250 - siempre en el mismo lugar), "USE PICK" (244/250), "GET GOLD" (245/250), "USE PICK" (246/250), "GET GOLD" (247/250), "USE PICK" (248/250) y "GET GOLD" (249/250). Finalmente hacemos "USE PICK" varias veces hasta hacer un agujero en la roca, lo pasamos con "CRAWL THROUGH HOLE" y llegamos a una caverna llena de oro. **(FOTO 21)**. Y con la alegría de la riqueza y el encuentro con nuestro hermano llegamos a la puntuación de 255 sobre 255 y acabamos la aventura. **(FOTO 22)**.

SOLUCIÓN | SNAIL TREK | "20 MINUTE ADVENTURES" | AUTOR: DARDO





Capítulo 1: Interconchaestelar

Somos una raza alienígena inteligente y con forma de "caracol" que vagamos por el espacio en busca de algún planeta "comestible". La nave llega frente a uno de ellos, se despliega una gran pantalla y se encienden las luces del hangar. Se abre una de las cuatro cápsulas de hibernación y despertamos en el papel de CHRISTIAN. Aunque nos podamos desplazar con el ratón o con las teclas de flechas, nuestros avances en la aventura se regirán por las ordenes que demos pulsando la tecla "F3", como en cualquiera aventura conversacional. Pulsamos "LOOK AT" (escribo en mayúscula para que se vea mejor pero debemos hacerlo en minúscula) para saber más datos de donde estamos. Vamos frente a la consola central del fondo y tecleamos "USE". En la pantalla aparecen cinco opciones y pulsamos la "1" para leerlo todo. Fijaos que al entrar en la pantalla nuestro "Score" (parte superior izquierda de la pantalla) se mueve un poco: 2/46. (FOTO 1)



FOTO 1

Después también entramos en las demás opciones para leer todos sus apartados y subapartados. En la opción "6" nos faltan datos así que salimos de la pantalla. Si miramos el inventario, que aparece con la tecla TAB, veremos que ya tenemos un código secreto y pulsamos en él para ver de qué se trata. Vamos a la cápsula de hibernación posterior derecha, escribimos "EXAMINE POD" y leemos la explicación. (Normalmente para teclear las acciones debemos ir al lugar).
Tecleamos "OPEN POD" (3/46) y aparece otro caracol que a diferencia de nuestro color amarillo es lila y responde al nombre de SHELLEY. Después de su charla tecleamos "TALK TO SHELL". Vamos a la cápsula de hibernación de la izquierda, hacemos "EXAMINE" y "OPEN POD" (4/46) y aparece otro caracol, esta vez verde y de nombre ZOOMER. Tras sus charlas vamos hasta él y tecleamos "TALK". Ahora vamos a la cápsula anterior derecha y hacemos lo mismo: "EXAMINE" y "OPEN POD", pero no se abre.
Vamos al armario rojo del fondo a la izquierda y tecleamos "OPEN", con lo que viene ZOOMER y nos ayuda a abrirlo. Con "TAKE WRENCH" cogemos la llave inglesa (5/46) y la examinamos en el inventario. (Recordad de examinar en el inventario todo lo que vayamos cogiendo para saber de qué se trata). También usamos "AKE MOP para coger una escoba (6/46). Volvemos a la cápsula anterior derecha, tecleamos "OPEN POD WITH WRENCH" y vemos como el caracol de ese lugar, el Capitán ELONIA, se derrite (10/46) formando una mancha de mantequilla en el suelo.
Tras las charlas con nuestros compañeros, vamos hasta la mancha, hacemos "EXAMINE BUTTER" y después "TAKE TENTACLE" (12/46). Justo al lado miramos la rejilla del suelo: "EXAMINE GRATE". Hablamos con ZOOMER sobre "ASK ZOOMER ABOUT SHELLEY" y luego con SHELLEY de "ASK SHELLEY ABOUT ZOOMER". (13/46). Vamos hasta el aparato central en primer término, el motor de la nave y "EXAMINE". Vamos hasta la máquina del fondo a la derecha (un dispensador de comida), "EXAMINE", "OPEN" y viene SHELLEY a ayudarnos. Seguimos con "EXAMINE LETTUCE" y "TAKE LETTUCE" pero no podemos cogerla.
Cambiamos a "TAKE CAN" y cogemos una regadora (16/46). Vamos al panel central de la izquierda, la zona amarilla del suelo, y lo quitamos con "EXAMINE PANEL" y "OPEN PANEL" (19/46). Seguimos con "EXAMINE HOLE" y "ENTER HOLE" y así nos metemos por el agujero (20/46). Aparecemos dentro de un tubo de mantenimiento y tecleamos "LOOK". Vamos todo a la derecha y hacemos "EXAMINE GRATE" y "PLACE CAN" (22/24). Salimos del tubo de mantenimiento para regresar a la sala, vamos junto a la mancha amarilla y tecleamos "USE MOP WITH BUTTER". (FOTO 2)

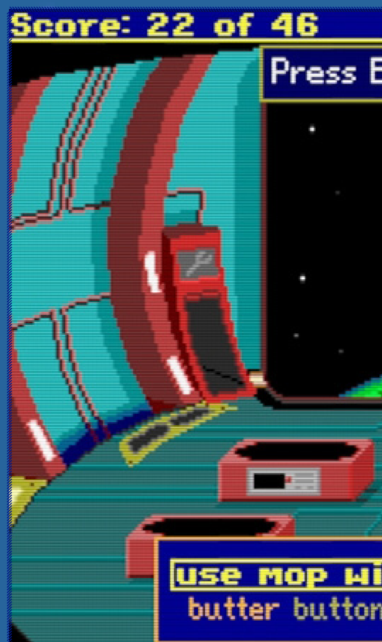


FOTO 2



Así la limpiamos y vemos como cae dentro de la regadora que hemos puesto en el conducto. (24/26). Volvemos al conducto ("ENTER HOLE") y recogemos la regadora: "EXAMINE CAN" y "TAKE CAN" (29/46). De nuevo regresamos a la sala y vamos al aparato central en primer plano, el motor, para hacer "KILL ENGINE WITH BUTTER" (31/46) y después "EXAMINE". Vamos a la consola central del fondo, "USE CONSOLE" y aparece el menú. Miramos los números 1 y 2 y al salir SHELLEY nos habla.

Nos vamos a colocar junto a la escotilla en primer plano a la izquierda del motor y tecleamos "EXAMINE HATCH" y "OPEN HATCH". Bajamos por ella, miramos ("LOOK AROUND") y vamos todo a la izquierda. Hacemos "USE TENTACLE WITH SCANNER" (35/46), se enciende un botón verde y tecleamos "PRESS BUTTON", con lo que se abre el suelo bajo nosotros. Ahora con las teclas de flechas vamos abajo para salir de la nave al espacio (38/46) y avanzamos hasta quedar bajo la pata derecha de la nave. (FOTO 3)



FOTO 3



Debemos quedar justo debajo y completamente parados y entonces teclear "USE WRENCH" (41/46). Volvemos a entrar por la escotilla de la izquierda, nos inmovilizamos una vez dentro y "PRESS BUTTON" para cerrar la escotilla. Derecha para entrar en la sala, vamos a la consola central del fondo, "USE CONSOLE" y aparece de nuevo el menú. Pulsamos 2 – 2 – 1 y emprendemos nuestro viaje para aterrizar en el "planeta lechuga". Esperamos un momento y todo lo verde desaparece y se convierte en un planeta árido y rojo. (FOTO 4)

Una vez la nave desaparece tras las montañas (46/46) se acaba la aventura con la nota de "Continuará en el Capítulo 2"...



FOTO 4

Capítulo 2: Un caracol de dos mundos

Vemos el aterrizaje de la nave en el planeta rojo, tal como acabamos el capítulo anterior, y pasamos al interior de la sala. Ahora nuestro "Score" es sobre 40 y en el inventario, como CHRISTIAN, tenemos la regadora, la escoba, la llave inglesa, el tentáculo y el código secreto. Tecleamos "LOOK AROUND", vamos frente a la consola, "USE" y miramos todos los menús y submenús, que ahora son seis. Al salir de la pantalla hay unas charlas y conseguimos nuestro primer "Score": 1/40. Ahora con la "barra de espacio" podemos elegir entre los tres protagonistas y escogemos a SHELLEY. (FOTO 5)
Miramos el inventario con la tecla "TAB" y vemos que tiene un "LEDAR", o sea un "detector de lechugas". Tecleamos "TURN ON LEDAR" y aparece el detector en pantalla. Si ahora nos movemos a la derecha el detector pasará al otro lado de la pantalla para no obstaculizar la visión. Cambiamos a CHRISTIAN, vamos al agujero de la izquierda, "ENTER SHAFT" y nos metemos por el conducto. Hacemos un "LOOK AT", vamos todo a la derecha, "EXAMINE", "PUSH" y pasamos a una nueva habitación (4/40).
Tecleamos "LOOK", "FIX BATTERY" y volvemos por la izquierda al hangar. Nos colocamos frente a la pantalla y usamos "EXAMINE SCREEN". Entramos en el panel central posterior con "USE" y miramos la quinta opción para comprobar que la gravedad artificial ha sido restablecida. Vamos a la escotilla al lado del motor, usamos "ENTER HATCH" y bajamos. "LOOK", izquierda, "PRESS BUTTON", "EXIT" y salimos al exterior. (FOTO 6)
Cambiamos a SHELLEY, vamos a la escotilla, "OPEN HATCH", bajamos, "EXIT" y ya estamos también en el exterior. Tecleamos "LOOK AROUND" y cambiamos a ZOOMER, que en el inventario aún no tiene nada. Vamos a la rejilla de la derecha, "ENTER SHAFT", todo a la derecha y "EXAMINE". Tecleamos "REVERSE" y la gravedad vuelve a irse (9/40). Cambiamos a CHRISTIAN, vamos un poco a la derecha y hacemos "LOOK AROUND" y "EXAMINE SHIP". Vamos a la derecha hasta quedar sobre la caja y "EXAMINE BOX".
Cambiamos a SHELLEY y vamos junto a CHRISTIAN. Cambiamos a ZOOMER, tecleamos "REVERSE BATTERY" y volvemos al hangar. Cambiamos a CHRISTIAN, ya en el suelo, (13/40) y hacemos "OPEN BOX", "EXAMINE LETTUCE" y "TAKE TUBE", con lo que conseguimos un tubo de lechuga concentrado (14/40). Vamos frente a lo que parece una rampa, y que es una roca que se ha empotrado en la nave, y tecleamos "EXAMINE ROCK". Vamos al borde del precipicio y "EXAMINE CLIFF". Vamos a la parte central del precipicio y "EXAMINE EYES".
Subimos la rampa de la roca y con nuestro cuerpo dentro de la nave tecleamos "EXAMINE HOLE", "PUSH MACHINE", "REMOVE PIPE WITH WRENCH" (18/40) y "PUSH MACHINE" de nuevo. Cambiamos a ZOOMER, vamos frente a la máquina expendedora de lechugas de la derecha, "EXAMINE", "PULL MACHINE" y vemos como se mueve hacia un lado (21/40). Salimos por esta abertura al exterior junto a nuestros compañeros, vamos hasta la caja y "TAKE TUBE" para coger otro tubo concentrado de lechuga. Cambiamos a SHELLEY y también tecleamos "TAKE TUBE" para coger su tubo de lechuga.



FOTO 5

Score: 1 of 40
Snail Trek – Ch 2
Press ESCAPE to show game options
CHECK COMPUTER FAULT ENTRIES
Choose a character
Christian
Zoomer
Shelley

FOTO 6

Score: 4 of 40
Snail Trek – Ch 2

Vamos a la derecha y entramos en una nueva pantalla. Nos acercamos al borde del precipicio y hacemos "LOOK AROUND", "EXAMINE TOWER" y "CLIMB DOWN", que no podemos. Andamos un poco a la izquierda para quedar justo a la entrada de esta pantalla, tecleamos "EXAMINE FLOOR", "EXAMINE", "MOVE ROCK" y aparece una rampa (25/40). Bajamos por ella a unas cuevas, no nos movemos de donde salimos, "LOOK AROUND" y "EXAMINE EYES". Nos comemos el tubo de lechuga ("EAT LETTUCE") y nos volvemos fosforescentes (27/40).

Vamos solo un poco a la izquierda para hacer "EXAMINE EYES". Cambiamos a ZOOMER, vamos a la derecha y bajamos a las cuevas. Pasamos justo delante de SHELLEY y nos comemos el tubo de lechuga ("EAT LETTUCE"), pero no nos hacemos fosforescentes (29/40). Usamos el "EXAMINE" y tenemos una charla con SHELLEY. Cambiamos a CHRISTIAN, pasamos a la derecha, bajamos a las cuevas, "EAT LETTUCE" (31/40) y nos hacemos fosforescentes también. Avanzamos hasta el centro y miramos a nuestro compañero ("EXAMINE ZOOMER"). (FOTO 7)

Cambiamos a SHELLEY y vamos hasta los ojos centrales. Cambiamos a ZOOMER y vamos hasta la especie de entrada de la parte inferior derecha (36/40). Cambiamos a CHRISTIAN, vamos junto a ZOOMER, "EXAMINE" y "MOVE ROCK", pero no podemos. Cambiamos a SHELLEY, vamos junto a los otros dos y "MOVE ROCK", con lo que conseguimos apartar la roca los tres juntos (38/40). Entramos y "LOOK AROUND" para examinar la nueva zona de la explanada de la base de la torre. Vamos a la derecha, se abre una puerta y sale un "cocinero", GASTON, que viene a hablarnos. (FOTO 8)

Vemos como ZOOMER, ahora AARON, el jefe, se quita su disfraz de caracol y se convierte en otro "cocinero". Asistimos a otra charla donde los "cocineros" explican sus planes y al acabar conseguimos el "Score" total de 40/40. Y aquí acaba la segunda entrega con un... "Continuará en el Capítulo 3".



FOTO 7

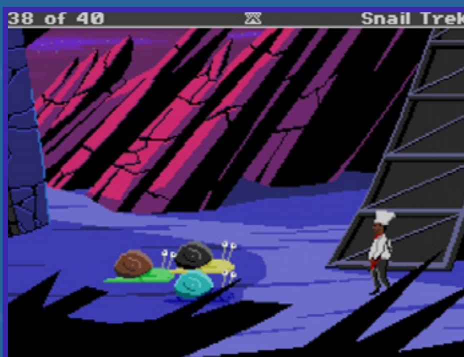
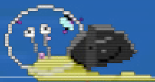


FOTO 8





Capítulo 3: ¡Lechuga sea!

Continuando el capítulo anterior GASTON y AARON nos hacen entrar por la puerta de la derecha a un laboratorio y nos encierran en una jaula. AARON se va y ahora tomamos el papel de GASTON. Nuestro "Score" en esta tercera parte es sobre 55 y en el inventario tenemos un código secreto. Hacemos "LOOK AROUND" en general y luego vamos al sembrado de lechugas. "LOOK", "TAKE LETTUCE" y cogemos una lechuga (2/55).
Frente a la mesa central: "EXAMINE", "TAKE CODE" (cogemos el código de AARON y conseguimos 3/55) y "TAKE WEAPON" (cogemos una pistola y 4/55). Con "USE" (6/55) entramos en la consola, que tiene tres apartados, y los leemos todos. Vamos frente a la jaula de los caracoles y tecleamos "EXAMINE JAIL" y "EXAMINE SNAILS".
Subimos la escalinata central para llegar a un interfono, "LISTEN" y escuchamos a los caracoles. (Siempre que lo usemos es mejor hacerlo varias veces ya que hay diferentes conversaciones). Vamos a la puerta de la jaula, "OPEN" y "TALK SNAILS", pero sin entrar ya que si los tocamos nos derretiremos por sus babas. (Si esto ocurre moriremos pero siempre podremos volver a empezar en el mismo momento).
Seguimos con "ASK ABOUT CODE", "GIVE LETTUCE" y CHRISTIAN nos da su código (8/55). SHELLEY, enfadado por la traición, le tira el LEDAR a su compañero y lo cogemos con "TAKE LEDAR" (9/55). (Ahora sí que tenemos que entrar un poco pero sin rozar a los caracoles). Vamos frente a SHELLEY: "TALK" y "ASK ABOUT CODE". Salimos y volvemos a subir la escalinata para hacer "LISTEN" en el interfono y escuchar sus conversaciones.
(FOTO 9)
Desde aquí arriba pasamos a la derecha a un corredor y tecleamos "LOOK", "LOOK AROUND" y "TAKE LANTERN", con lo que conseguimos una linterna y 10/55. Seguimos con "OPEN CUPBOARD", "EXAMINE" y "TAKE RESIN" para coger un pote de resina (11/55). Acabamos con "EXAMINE BOX" y "OPEN BOX".
Izquierda, vamos frente a la puerta inferior izquierda, "OPEN" y salimos al exterior. Vamos al centro de la plaza y hacemos "EXAMINE" y "LOOK AROUND". Vamos a la placa del fondo para "EXAMINE". Volvemos al centro, "USE LEDAR", aparece el aparato en pantalla y nos colocamos justo a la izquierda de la sombra central en punta.
(FOTO 10)
Tecleamos "EXAMINE GROUND" y encontramos restos de lechuga y nuestras llaves (15/55). Volvemos a entrar en el laboratorio (siempre al entrar y salir "OPEN" en la puerta), subimos al interfono,



FOTO 9





FOTO 10

"LISTEN" y escuchamos la conversación. Derecha, "UNLOCK BOX" (16/55), "EXAMINE BOX", "TAKE DISK" y cogemos un diskette (17/55). Izquierda y vamos a mirar ("EXAMINE") la caja del fondo a la izquierda con lo que parece un termómetro y que es una impresora 3D.
Ahora vamos a mirar ("EXAMINE") todo lo del fondo: el cuadro, el panel negro, el panel metálico, el otro cuadro y la puerta del ascensor. Volvemos a la jaula de los caracoles, entramos con "OPEN", avanzamos un poco, "USE WEAPON" (19/55) y "UNTIE SNAIL" (23/55). Nos llevamos a CHRISTIAN atado hasta el panel del fondo (un escáner), "OPEN", "PUT CHRISTIAN IN SCANNER" para meterlo dentro (27/55) y "CLOSE". Miramos el panel pequeño de al lado, "INSERT DISK" (29/55), nos volvemos a poner frente al escáner y lo ponemos en marcha con "SCAN" (31/55) Cuando acaba el escaneo cogemos el diskette ("TAKE DISK") del panel pequeño, vamos a la impresora 3D, "INSERT DISK" (32/55), "FILL RESINE INTO PRINTER" (34/55), "START PRINTER" y nos hace una copia de CHRISTIAN (37/55). "TAKE SUIT" para coger la copia y "PUT ON SUIT" para vestirnos con ella como un disfraz (39/55). Vamos a la jaula, "OPEN" para entrar y "TALK TO SHELLEY".
Nos acercamos un poco a SHELLEY y "ASK ABOUT CODE", con lo que nos da su código (44/55). Salimos, vamos al centro del laboratorio y con "LEAVE SUIT" nos quitamos el disfraz.
Volvemos junto a CHRISTIAN, "OPEN SCAN", "TAKE CHAIN" y lo llevamos a la jaula. Entramos con "OPEN", lo atamos con "PUT CHAIN" y salimos.
Subimos la escalinata hasta el interfono y "LISTEN" para escuchar lo que dicen.
Bajamos, "OPEN" para entrar en la celda y nos colocamos entre los dos caracoles y al fondo para hacer un "EXAMINE" del vómito de la pared. Salimos al exterior ("OPEN" en la puerta) y entramos en la gruta de la izquierda.
Tecleamos "SWITCH ON LANTERN" y encendemos la linterna que llevamos encima (45/55). Vamos al primer agujero y hacemos "USE" y "USE WEAPON".
Salimos por la parte superior derecha al precipicio, pasamos a la pantalla izquierda, nos colocamos junto a la caja y tecleamos "EXAMINE" y "TAKE TUBE" para coger un concentrado de lechuga. Derecha, bajamos la rampa a la gruta, nos colocamos frente al primer agujero inferior y "THROW TUBE INTO HOLE" (48/55).
Al bicho del agujero le da una indigestión y expulsa la comida y un papel.
Vamos hasta él, "TAKE CODE" y ya tenemos el cuarto y último código (49/55). Salimos por la derecha, vamos frente a la puerta del laboratorio, "OPEN" y entramos. Vamos a la consola central, "USE" y miramos la opción 1, donde la primera parte ya está completada pero la segunda aún no. Volvemos a subir la escalinata hasta el interfono, "LISTEN" y



FOTO 11

escuchamos la conversación. Salimos al exterior, volvemos a la gruta, y subimos por arriba a la derecha.

(FOTO 11)

Pasamos a la izquierda a la nave, entramos en ella por el agujero de la parte anterior y "LOOK AROUND". Por su parte derecha pasamos detrás de la pantalla a un pasillo y frente a la pila tecleamos "EXAMINE", "EXAMINE BATTERY" y "TAKE BATTERY" para quitarla, ya que está corroída. Derecha para pasar al hangar y todo a la izquierda para entrar por el agujero con "ENTER HOLE" al corredor. Aquí para pasar al otro lado, ya que somos muy altos, debemos disfrazarnos con "PUT ON SUIT" y una vez a la derecha "TAKE BATTERY" para coger la pila.
Izquierda, nos quitamos el disfraz automáticamente y volvemos al hangar. De nuevo pasamos detrás de la pantalla por la derecha y "PUT BATTERY" (51/55). Pasamos al hangar y vamos frente a la consola central del fondo para abrirla con "USE" y obtener 52/55. Vamos a la opción 6 y aquí aparecen nuestros cuatro códigos, que son aleatorios en cada juego. Lo único que tenemos que hacer es teclear los números de

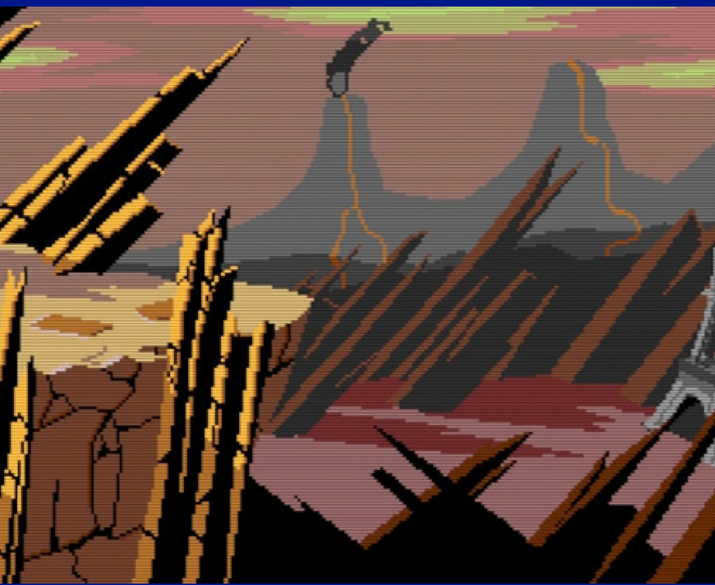


FOTO 12

izquierda a derecha y de arriba abajo que nos aparecen en nuestro caso.

(FOTO 12)

Salimos de la pantalla y ya entramos en las animaciones finales donde vemos cómo se envía una señal verde para que empiece la migración "caracolera" al planeta K291b, donde los "cocineros", la especie ZHAWK, los esperan con las ollas abiertas. Al acabar la animación conseguimos el "score" final de 55/55 y sale al cartelito que nos emplaza al siguiente y último capítulo con un "Continuará en el capítulo 4...".







Capítulo 4: La “fondue” final

Seguimos en el papel de GASTON y vemos en animación cómo vuelve de la nave al laboratorio, hace algunos trabajos e informa a AARON. El “Score” es ahora sobre 64 y tomamos el papel de CHRISTIAN, que lleva una llave inglesa en el inventario. Tecleamos “LOOK AROUND”, “BREAK CHAIN”, “USE WRENCH” (debemos estar en nuestro lugar para romper la cadena y conseguir 3/64) y “TALK TO SHELLEY”.
Salimos de la jaula, vamos al centro del laboratorio y lo miramos con “LOOK AROUND”. Vamos hasta el panel a la izquierda de GASTON, “EXAMINE”, “PRESS BUTTON” y lo encerramos en el escáner (6/64). Vamos junto a él, “EXAMINE” y nos habla. Vamos junto a SHELLEY, “USE WRENCH” y “GIVE WRENCH TO SHELLEY”. Cambiamos a SHELLEY, “USE WRENCH” y nos liberamos (7/64). Volvemos a cambiar a CHRISTIAN, vamos frente a la consola central, “USE” (8/64), y miramos los cuatro menús y sus submenús.
“EXAMINE” la plantación y la impresora 3D. En la impresora hacemos “PRESS BUTTON” y “EJECT DISK” y conseguimos el disco, que contiene la tecnología de los “cocineros”, la raza ZHAWK. Vamos a la disquetera a la izquierda de GASTON e “INSERT DISK” y “SCAN” (10/64). Recuperamos el disco, vamos a la impresora y tecleamos “PRINT” para hacer una copia del “cocinero” (12/64). Cogemos la copia con “GET SUIT” (13/64) y nos la ponemos con “PUT ON SUIT”.
Vamos a la jaula para charlar con SHELLEY (“TALK TO SHELLEY”). Subimos la escalinata central, pasamos al cuarto de la derecha y tecleamos “LOOK AROUND” y “EXAMINE” en general. Ahora hacemos un “EXAMINE” frente a la disquetera, la rejilla y el armario. Delante del armario: “OPEN”, “LOOK” y “TAKE CIGARETTES”, pero el paquete está vacío. Izquierda, vamos frente al ascensor y tecleamos “ENTER” para cogerlo (siempre teclear “ENTER” en los ascensores). Mientras, vemos una animación de las “naves caracoles” que se dirigen al nuevo planeta y después pasamos al planeta de los “cocineros” donde AARON



FOTO 13

ya está preparando el caldo para la gran comilona. Volvemos a CHRISTIAN, salimos del ascensor, "LOOK AROUND" y vemos a AARON muy ocupado con sus "idas y venidas". (FOTO 13)
Cambiamos a SHELLEY y salimos al exterior ("EXIT" en la puerta). Ahora el día está lluvioso y amenaza con una gran tormenta. Vamos al centro de la plaza, "TAKE CIGARETTES" y cogemos el paquete de cigarrillos (14/64). Hacemos un "LOOK AROUND", vamos frente al cable al lado de la puerta, "EXAMINE" y (rápido o nos electrocutaremos) "PUT CIGARETTE IN GAP" (15/64). Cogemos el cigarrillo ya encendido con "TAKE CIGARETTE" (18/64) y volvemos a entrar en el laboratorio. Subimos la rampa central y pasamos al cuarto de la derecha (22/64) parándonos delante de la rejilla. Cambiamos a CHRISTIAN y cuando AARON va a reparar el detector de humos, nos ponemos a su lado, "PUSH" y lo tiramos dentro de la olla (27/64). (Hay que ser rápidos y cuesta un poco encontrar el momento justo). Cambiamos a SHELLEY y salimos del cuarto para que deje de sonar la alarma. Volvemos a cambiar a CHRISTIAN, "EXAMINE" la olla y vamos frente a la mesa.
Aquí tecleamos "EXAMINE" y "TAKE GRAPES" y conseguimos un racimo de uvas (28/64). También hacemos "TAKE CONTAINER" (29/64) y cogemos la caja. Vamos todo a la izquierda y con "EXAMINE" leemos una receta



FOTO 14

de "caracoles hervidos". Cogemos el cucharón ("TAKE LADLE") y lo usamos en la olla ("USE LADLE") para conseguir ya la mitad del "score": 32/64. Vamos a mirar la caja de la parte inferior derecha de la pantalla con "EXAMINE" y conseguimos un trozo de papel (33/64). Vamos al ascensor de la derecha, "ENTER" y bajamos varios pisos al sótano de la torre. (FOTO 14)
Al salir del ascensor hacemos un "LOOK AROUND". Vamos al generador rosa y "EXAMINE". Leemos el papel colgado a su derecha con "READ", que son notas de un diario. También hacemos "EXAMINE" frente al aparato verde, el cartel del fondo, los monitores, la mesa con tubos y el aparato gris de la punta. También a la izquierda "EXAMINE" el papel y frente al generador examinamos la ventana redonda y el tubo que sale por la izquierda. Delante de éste tecleamos "FILL FAT INTO SPOUT" y vemos como el generador se enciende (36/64). Volvemos a examinar la ventanilla redonda. Vamos frente a los monitores y "PRESS BUTTON". Sobre la mesa tecleamos "TAKE BOOK", cogemos el libro y lo leemos (37/64). Volvemos frente al ascensor,

"ENTER" para regresar al piso superior de la olla y por la derecha pasamos a un dormitorio. (FOTO 15) Hacemos un "LOOK AROUND" y vamos a lo que parece una vasija a la izquierda de la cama. "EXAMINE", "PUT GRAPES INTO VINOSTREAM" y cogemos un contenedor de vino (38/64). Vamos a la mesita de noche, "EXAMINE", "TAKE TIN" y cogemos la caja "Uberlax" (39/64). Hacemos un "EXAMINE" en el retrete y vamos a la izquierda para hacer lo mismo en el letrero y en la botella. "TAKE LOTION" y cogemos el frasco de loción (40/64). Salimos del dormitorio, cogemos el ascensor y bajamos al laboratorio. Vamos junto a SHELLEY para hablarle: "TALK TO SHELLEY". Salimos al exterior, nos colocamos en el centro de la pantalla pero al fondo y tecleamos "LOOK AROUND", "EXAMINE GROUND", "EXAMINE CRANCKS" y "PUT UBERLAX ON CRANKS": vemos como un tentáculo se la come y deja un objeto rosado (44/64). Lo cogemos con "TAKE ROCK" y conseguimos el "Doodium" (45/64). Volvemos a entrar en el laboratorio y cogemos el ascensor al piso superior.
Desde aquí cogemos el ascensor de la derecha para bajar al sótano, vamos frente al aparato gris sobre la mesa, "PUT DOODIUM INTO GRINDER" y conseguimos "polvo de Doodium" (47/64). "PUT DOODIUM INTO LOTION" (lo ponemos en el envase del inventario: 50/64) y "PUT WIN INTO LOTION" (54/64) para conseguir una botella con una poción superconductora. Cogemos el ascensor al piso superior y luego el de la izquierda a la azotea del edificio. (FOTO 16) Subimos a la plataforma superior, "LOOK AROUND", "EXAMINE TRANSMITTER", "EXIT SUIT" y "USE LOTION" (57/64), con lo que nos quitamos el disfraz y nos tiramos la loción por encima. Vamos al cable, "EXAMINE", nos colocamos justo entre el cable y la antena rosa y esperamos hasta que nos cae un rayo encima (58/64). Cambiamos a SHELLEY, cogemos el ascensor y después el de la derecha para bajar al sótano, pero cuidado al pasar de un ascensor a otro: debemos hacerlo apartados de la columna rosa o nos puede freír un rayo.



FOTO 15

Vamos frente al mando verde, "PRESS BUTTON" (63/64) y vemos como todo el edificio estalla. Aquí ya entramos en unas largas animaciones donde nos explican el desarrollo de los acontecimientos y acabamos con el "score" final de 64/64 y con la aventura. Como epílogo aparecemos en el mundo de los caracoles meses después y ahora tomamos el papel de un bebé que está en un cementerio. Tecleamos "LOOK AROUND" y "EXAMINE" en las tres lápidas. (FOTO 17)

Vamos a la izquierda y "READ SIGN". Vamos a la derecha hasta lo que parecen dos rocas y "EXAMINE". Vamos a la marca lila del fondo, en el centro, con un punto que casi no se ve, y "EXAMINE" y "TAKE POINT". Conseguimos pasarnos del "score" con 65/64 y ahora sí que definitivamente acabamos la aventura. Con el agradecimiento del autor en la parte izquierda de la pantalla podemos dar vueltas indefinidamente pero ya no ocurrirá nada más y no tenemos salida por ningún lado.

THE END



FOTO 16

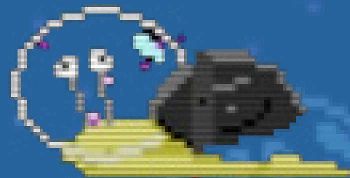




FOTO 17



SOLUCIÓN por Jade

TORREOSCUR

Aun no se como he llegado hasta este punto... Vivo aquí, en Torreoscura, aislado del mundo y donde solo me cabe esperar que alguien venga y saque de esta soledad eterna y la maldición que muerde y alarga cada momento en mi vida mientras la marchita a una velocidad implacable.

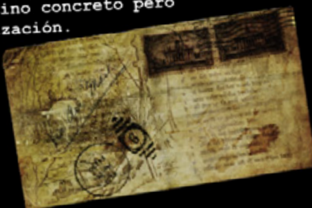
En cada momento deberemos llevar los objetos necesarios, un máximo de tres.
Tras leer la introducción de la historia, llegamos al hostal, pulsamos el timbre y HABLAR con el recepcionista. Subimos a la habitación y examinamos el cuadro. Bajamos y hablamos de nuevo con el recepcionista que nos entregará un medicamento y una carta que leemos y dejamos. Salimos a la calle con Sur.
Buscamos el gato, lo examinamos, vemos que se llama EDNA. Examinamos el brazalete y vemos que tiene dos anillas en las que falta una cadena.
Vamos al este y si está abierta, por la mañana, entramos a la iglesia examinamos el confesionario y entramos (ir al confesionario). Examinamos el suelo, el agujero y cogemos la esmeralda. Sal y S.
Vamos al sur y en el pasaje al oeste para acceder a la plaza de la fuente que examinamos. BEBER agua, examinar losa y examinar ranura. Colocamos la gema en la ranura (poner esmeralda en ranura) y cogemos el collar.
Salimos al sur y buscamos al gato, le ponemos el collar y nos lleva hasta la estatua. Examinamos las palmas y

TORREOSCURA

Para ser justos y dejarme de rodeos, es mejor que os lo explique desde un principio, cuando mi vida era absoluta normalidad, con horas y mas horas de trabajo y poco tiempo libre.



Este año me había propuesto irme donde fuese, sin un destino concreto pero lejos de la civilización. Por un azar de la vida, me llegó una carta desde un pueblo remoto, Torreoscura, del que no había oído hablar nunca.



El remitente era un antiguo compañero de clase, un chico llamado Marc y con el que compartí 2 años de pupitre hasta que dejó el colegio por algún motivo que desconozco.



Marc tenía una hermana un par de años mayor que él, Karla, con la que coincidí unas cuantas veces y que se llevaban maravillosamente bien.



(1 de 2)

cogemos la llave.
Ahora vamos al este, norte y este hasta la verja, examinamos los arbustos y cogemos el machete. USAR LLAVE EN LA PUERTA.
Vamos al este examinamos la piedra y el letrero. ESPERA varias veces hasta que aparezca el vagabundo. Hablamos con él y siguiendo sus instrucciones usar el machete en los arbustos. A las puertas de la torre hablamos con el vagabundo que resulta ser Marc. Nos pregunta el nombre de la gata, EDNA y pasamos a la SEGUNDA PARTE.

Tenemos un Tetris con 4 localidades, Portal, Huerto, Jardín, Camino lateral.

Al este, en el huerto cogemos la pala y el cubo, N en el jardín pasamos de la moneda, O en el camino lateral examinamos los pinos y vemos la plataforma a la que nos subimos. Aquí examinamos las ramas y las MOVEMOS, algo caerá al suelo. Bajamos, examinamos el suelo, vemos la pluma estilográfica y el encendedor, de momento cogemos la plataforma.









Vamos al S, a la puerta de la torre, dejamos el cubo y TIRAR DE LA PUERTA para entrar. Hablamos con Karla, subimos las escaleras, N y dejamos la plataforma, también podemos examinar el libro.
Bajamos S, salimos S, cogemos el machete y vamos al jardín E, N. Cogemos una maceta que se nos caerá y romperá, examinamos el suelo, cortamos las raíces llevando el machete, lo dejamos y recogemos la cruz que daremos a Karla O, S, N.
Leemos la inscripción y entramos en el laberinto. Vamos al este varias veces hasta que el techo bajo te cause claustrofobia y cava dos veces, examina el suelo y coge la llave. Yendo dos veces al sur iremos a dar con la cripta en la que tras limpiar la losa leeremos una inscripción. Salimos del laberinto yendo al norte cuatro veces. Dejamos la pala.
Salimos a la calle, dejamos el cubo, nos subimos a él y examinamos la columna, usar llave en la cerradura, cogemos el pergamino. Nos bajamos del cubo y vamos O al camino lateral. Cogemos la pluma y dejamos la anilla de la llave, volvemos S a la torre. Entramos N.
Desde el salón subimos a la primera planta N y cogemos el tintero. Subimos arriba N, hablamos con Marc, firmamos el pergamino, se lo damos y FIN, se acabó nuestra vida.

BALCON — norte / sur — HABITACION

ASEO — oeste / este — HABITACION

CONFESIONARIO (esmeralda) — salir / ir confesionario — IGLESIA

HABITACION — abajo / arriba — RECEPCION DEL HOSTAL (carta, frasco de medicamento)

RECEPCION DEL HOSTAL — sur / norte — PLAZA DEL PUEBLO

IGLESIA — sur / norte — CALLE

PLAZA DEL AYUNTAMIENTO — este / oeste — PLAZA DEL PUEBLO (farola, EDNA) — este / oeste — CALLE — este / oeste — CAMINO (machete, vagabundo)

PLAZA DEL AYUNTAMIENTO — sur / norte — PASAJE

CALLE — sur / norte — PASAJE

CAMINO — abrir candado — PENDIENTE

PASAJE — este — PATIO INTERIOR (collar) — oeste — PASAJE

PASAJE — sur / norte — ESTATUA (llave)

PATIO INTERIOR — sur / norte — PASAJE

PASAJE — sur / norte — TERRAZA (cuerda)

PENDIENTE — este — CAMINO

ESTATUA — este / oeste — PASAJE — este / oeste — TERRAZA

CAMINO — usar machete con arbus — PORTICO DE TORREOSCURA

Mapa 1ª parte



Mapa 2ª parte

OSCURIDAD

examinar pared y empujar puerta

SALA

si NO has usado la plataforma en las escaleras — norte

si has usado la plataforma en las escaleras — norte

ESCALERAS
tintero

sur
norte

SALON PRINCIPAL
chica
inscripcion

este [puzzle]
norte

CRIPTA
llave
inscripción

sur
tirar puerta norte

PORTAL DE TORREOSCURA
machete
medicamento
pergamino

este
sur

HUERTO
cubo
pala

oeste
sur

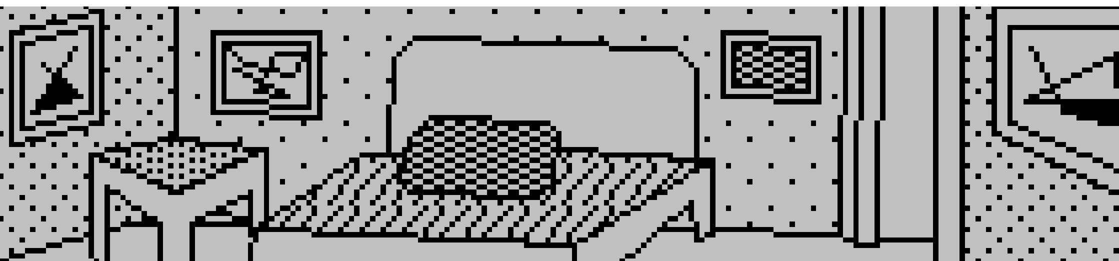
norte
este

CAMINO LATERAL
plataforma
pluma estilográfica
encendedor

norte
oeste

JARDIN
moneda
cruz





La frustración del mínimo bloqueo

Por Xavier Carrascosa



Salidas visibles: dirección norte y Sala de abastecimiento (sur) y la compuerta

Recientemente publiqué mi última aventura, **Copérnico 86**, y me dediqué a darle algo de visibilidad en los foros y redes sociales que habito. Han cambiado mucho las cosas desde la última vez que estuve en el CAAD; lógicamente el entusiasmo del pasado se ha diluido y son muy pocos los que asisten a su foro, mucha gente se ha pasado al mundillo retro y otros se han pasado a la literatura, y nuestras queridas aventuras conversacionales se han quedado sin nadie que las juegue, y menos quien las escriba.

Sin embargo, fruto del tiempo libre de este confinamiento forzado al cual nos vemos irresolublemente obligados a cumplir, me dediqué a la programación de una aventura conversacional clásica y cuando la tuve lista la ofrecí para su testeo en el Discord de Textualiza, y unos días más tarde la puse en los foros del CAAD. Fueron corregidos numerosos ***bugs*** y también implementé más verbos y descripciones por si el jugador resolvía de forma distinta los diferentes puzles que la aventura tiene. Algunos eran tan sencillos como "SALIR DE LA CÁPSULA", en la primera pantalla, otros requieren del uso de otros objetos, como por ejemplo "ABRIR LA COMPUERTA CON TARJETA", para el cual también tuve que implementar el uso de "ABRIR COMPUERTA" a secas, y que la puerta se abra si el jugador lleva la tarjeta, que es la llave que abre las compuertas. En fin, se ha tratado de solucionar la sordera habitual del ***parser*** y hacer más sencillo el uso de los comandos, que salvo en la segunda parte sí que requieren de un uso más avanzado, caso por ejemplo del verbo "ATAR" en el planeta Hades, que debe especificarse qué objetos se están atando.

Es decir, se trata de que la dificultad sea gradual, que al principio el jugador sienta que avanza y gana puntos por

Salidas visibles: dirección norte y Sala de abastecimiento (sur) y la compuerta

Esta larga sala da acceso a una amplia estancia circular con una gran mesa iluminada en el centro. El calor es aún más sofocante aquí. Al norte de tu posición se encuentra el enorme sistema de cápsulas, al sur se encuentra la sala de abastecimiento.

Puedes ver una compuerta abierta.

Sobre la mesa puedes ver el **holograma** parpadeante del sistema cartográfico estelar, con la descripción del sistema solar actual y tu posición.

Salidas: norte y sur hacia Sala de abastecimiento.

>**examina el holograma**
Es un holograma que muestra la **posición** de la nave en tiempo real en relación al sistema cartográfico estelar conocido.

>**mira la posición**
La nave Copérnico 86 está peligrosamente cercana al sol del sistema TRAPPIST. Es por eso que hace tanto calor aquí, en cualquier momento la nave puede colapsar. Hay que cambiar el rumbo de la nave o bien hay que evacuar a alguno de los **planetas** que muestra el sistema.

>**examina los planetas**
Los planetas que muestra el sistema TRAPPIST son tres: el gigante **Hades**, el mediano **Limbo** y el pequeño **Gaia**. Estos nombres son asignados por el sistema según las especificaciones de cada planeta. Debería haber más datos de cada uno, pero no hay más información.

>|

Salidas visibles: Sala de comunicaciones (norte) y la compuerta del almacen. Pu

Aquí se encuentra la inmensa sala de abastecimiento, donde se guardan todos los depósitos y **utensilios** necesarios para la terraformación de planetas. Al norte de tu posición está la sala de reuniones. Al sur, cruzando la compuerta, debería estar el Gran Jardín de especies.

Un **robot** de mantenimiento está intentando reparar los cables humeantes que cuelgan del techo y las paredes.

Puedes ver una compuerta cerrada.

Salidas: norte hacia Sala de comunicaciones.

El robot va hacia norte.

>**examina utensilios**
No tienes muy claro qué puedes necesitar para este preciso momento, pero los ingenieros siempre hablaban de la importancia del **decodificador CV23**. También veo por aquí una **pistola MK2**.

El robot llega desde el norte.

>**coge pistola y cargala**
Cogida.

"La pistola CV23 ha sido insertada. Cargando baterías. Espere unos segundos..."

"CARGA COMPLETA."
>|

conseguir abrir compuertas, pero que luego esos puntos sean más complicados, que es la gracia de una aventura conversacional: resolver puzles hasta lograr llegar a un final. Más aún en el caso de una conversacional de estilo clásico, como lo es **Copérnico 86**, ya que en el caso de una conversacional más narrativa o literaria (como se quiera entender la ficción interactiva) quizás los puzles no son tan importantes, pero igualmente ha de haber algún tipo de interactividad que requiera del jugador un esfuerzo. Luego están los hipertextos, ahora más aceptados por parte de los jugadores, tanto en sus versiones de ***Twine***, ***Ink*** o similares (librojuegos en la antigua jerga, el márketing ha ennoblecido estos humildes pasatiempos), en los que la interactividad se limita a la selección de las opciones disponibles. Parece ser que vamos hacia eso, y a mí no me parece mal, pero no es lo mismo. Los mecanismos son muy distintos, en las aventuras conversacionales se requiere la máxima atención y el jugador debe pensar muy bien qué hace con los objetos y los personajes a su alrededor; es más parecido a un videojuego clásico, ya que sabe que esos objetos existen en el mundo de juego, son manipulables, así como los personajes responden ante nuestros actos (si están bien programados, claro) y requieren de un mayor esfuerzo que la mera lectura de un texto que nos ofrece una opción. Las virtudes de los hipertextos son otras, claro está: nos ofrecen el regalo de la inmediatez, un avance mucho más rápido por toda la trama desarrollada por el escritor, los bloqueos tienden a ser mínimos, puesto que los puzles son opciones que enlazan a otro texto, no hay ningún vetusto cursor que espere un comando que pueda no ser entendido: el texto fluye, la trama avanza y se llega a un final. Es más satisfactorio para los nuevos jugadores.



En Copérnico 86 un tester me advirtió que la compuerta debería abrirse en caso de que el jugador posea la tarjeta.

Esto no es algo nuevo, ya desde sus inicios las aventuras conversacionales fueron denostadas por parte del público de los microordenadores, en algunas ocasiones con cierta razón, dado lo absurdo de los puzles: quedarte atascado en el ***Jabato*** porque no sepas quién es el patrón de los pollos ("SAN PIO") o que en la aventura de **Zipi y Zape** te frustres porque no se puede avanzar a menos que, literalmente escribas "LANZAR CLAVO BAJO ARBOL". Esto son potentes fórmulas para lograr que el jugador abandone la aventura conversacional y no regrese jamás. Lo primero, por entender que una broma de humor absurdo en un juego que debería ser de aventuras épicas es algo que el jugador va a valorar positivamente (¡oh sí, qué ingenioso! San Pío, ¡qué risas! Qué gracia me hizo cuando vi la solución en la ***Microhobby***...). Lo segundo, un claro ejemplo del síndrome de la palabra exacta, y es algo que sucede cuando no ha habido suficiente testeo, tanto por parte del programador como por terceras personas, que muchas veces son inexistentes.

Y con esto llegamos al quid de la cuestión, y es cuando el bloqueo igualmente frustra al jugador y le invita a abandonar la aventura, pero dicho bloqueo es prácticamente consustancial a la aventura misma, es decir, parte de su mundo, no como puzle, sino como parte lógica. Me explicaré, "ABRIR LA PUERTA" si hay una puerta cerrada no es prácticamente un puzle, sino un comando lógico. El puzle radica en que la puerta requiera de una llave. Esto es algo clásico, un lugar común de cualquier aventura. En **Copérnico 86** un ***tester*** me advirtió que la compuerta debería abrirse en caso de que el jugador posea la tarjeta. De acuerdo, lo acepto. En el Telegram de Retroaventuras un jugador me indicó que no le funcionaba el verbo "USAR tarjeta" ni "UTILIZAR tarjeta", y que por esto mismo el juego carece de sinónimos suficien-

tes para lograr superar el puzle. Esto, en el canal Retroaventuras. ¿Desde cuándo el verbo USAR es un clásico de la conversacional? ¡Cuánto daño ha hecho LucasArts a la conversacional! "USAR TARJETA" no abre una puerta, porque ya puestos podemos usarla para rascarnos la barba, ¿cómo va a saber el programador lo que pasa por la cabeza del jugador ante el verbo USAR? En **Copérnico 86** la tarjeta se usa tanto para abrir puertas como para activar el sistema operativo del ordenador de control. Creo sinceramente que el jugador ha de tener la inventiva suficiente como para usar el verbo correcto con el objeto adecuado. Aquí no se le pide que "ENTRE AL MOLINO CUIDADOSAMENTE", no sé si me explico.

En conclusión, creo que de un tiempo a esta parte nos hemos olvidado de jugar aventuras conversacionales. Sorprende esto más aún cuando en el mundillo retro han salido varias creadas con DAAD que ofrecen menos sinónimos que las creadas con Inform 7. He tenido que implementar el verbo "SALTAR" porque un ***tester*** me dijo que lo primero que haría al salir de una cápsula de hibernación sería saltar para desentumecer los músculos. ¿Cuántos jugadores van a escribir "SALTAR" para desentumecer sus músculos? ¿Nadie? Bueno, aún así lo he puesto, para que sea descubierto por tal vez NADIE NUNCA, pero ahí está, como opción, para ambientar. El problema es que pesa más esta ambientación que la resolución de problemas, que examinar todo está muy bien, pero hacer cosas lógicas con los objetos ya es otro cantar. Y esto es lo quería al fin, preguntar: ¿tanto ha bajado la tolerancia a la frustración? ¿Desde cuándo todo tiene que ser fácil y prácticamente envuelto con un lacito para regalo? Si en una aventura conversacional no hay alguna dificultad, algún puzle, algún bloqueo... ¿en qué se convierte? ¿No será mejor leer un libro? En fin, sea como fuere, un servidor va a seguir jugando y disfrutando de estas aventuras, porque no se puede conseguir lo mismo con otro medio. El texto estimula la imaginación, y el bloqueo debería agudizar el ingenio. ¿No os parece?



ILUSTRACIÓN REALIZADA POR DOMINIQUE ABRAHAM PARA LA AVENTURA GRÁFICA MAUPITI ISLAND, DE LA COMPAÑÍA FRANCESA LANKHOR.

CAAD 53 v1.1 | Marzo 2021
Año XXXIII
Tercera Edad
Publicación aventurera de aparición aleatoria

Director:
Juan J. Muñoz Falcó
@Juanjoide
Maquetador:
Carlos Cabezuelo
@cabezuelostudio
Colaboradores:
Chris Ainsley
Hugo Labrande
Ricardo Oyón
Xavier Carrascosa
Dardo
Jade
Efraims
Habi Soft
Roger Wilco
Mark Hardisty
Baltasar
Contacto:
CAAD
Apartado 319
46080 Valencia

PIXELART TITULADO
"CONQUISTADOR"
REALIZADO POR JOJO.
CONTACTO: jojocreativo@gmail.com
★ ★ ★